LA PRIMA RIVISTA INDIPENDENTE DEDICATA A PLAYSTATION

100%

SUPER CONSOLE PLAYSTATION

RECENSITI
METAL GEAR SOLID
SPYRO THE DRAGON
COLONY WARS VENDETTA
WILD 9
RIVAL SCHOOLS
GUNBARL

ANTEPRIME
TOMB RAIDER 3
RIDGE RACER TYPE 4
FORMULA 1 '98
TOCA 2
COOL BOARDERS 3
LIBERO GRANDE
CRASH 3
R-TYPES DELTA
APOCALYPSE

MEDiEViL

SONY REINTERPRETA GHOSTS'N GOBLINS

ISSN 1126-3652
9 771126 365007 80010
GRUPPO FUTURA
OTTOBRE 1998 L.7.000
SPED. IN ABB. POST. - 45% ART.2 COMMA 20/B LEGGE 662/96 FILIALE DI MILANO

BLAZE

LO SAPEVI CHE...

...XPLORER TI APRE NUOVE STRADE!

Per SonyPlayStation™

XPLORER E' UNA CARTUCCIA CHE, SE INSERITA NELLA TUA PLAY, TI GUIDERA' NELLE TUE IMPRESE. SEMPRE SE... HAI IL CORAGGIO DI AFFRONTARLE !

INTERAMENTE IN ITALIANO !

- PERSONAGGI SEGRETI
- LIVELLI NASCOSTI
- ARMI ILLIMITATE
- VITE INFINITE
- E MOLTE ALTRE SORPRESE

DISTRIBUTORE ESCLUSIVO

NEWEL

Via Ugo la Malfa, 134 - 20032 Cormano (MI) - Italy - Tel.02 61 555 360 Fax 02 61 555 361

PERGIOCO®

PLAYSTATION NINTENDO 64 SATURN GAMEBOY VIDEOGAMES PC VIDEOGAMES

PLAYSTATION

PLAYSTATION Dual Shock	249.000

ACCESSORI

BORSA e BRACCIALETTO

BORSA+MEMORY,CONTROLLER	74.900
WRIST RUMBLER MAD CATZ	29.900

CAVI E CONNETTORI

CAVO LINK SONY	49.900
CAVO PAL ATOMIC (RF-UNIT)	29.900
CAVO PROLUNGA JOYPAD	19.900
CAVO SCART EURO-AV SONY	84.900
CAVO SCART RGB AV Out Atomic	24.900
CAVO SCART RGB FIRE	24.900
MULTITAP PLAYSTATION	53.900

MOUSE

MOUSE PLAYSTATION	59.900
MOUSE PLAYSTATION MAD CATZ	39.900

JOYPAD

ACTIONPLAY NIKO	29.900
ARCADIA	49.900
CHAMELEON	34.900
CONTROL STATION PAD	29.900
CONTROLLER ORIGINALE	29.900
CONTROLLER SONY B/N	29.900
CYBERPAD G/N	22.900
DUAL FORCE ANALOGICO MAD CATZ	59.900
DUAL SHOCK ANALOGICO SONY	49.900
JOYMASTER II	24.900
JOYPAD ATOMIC COLOR	24.900
JOYPAD ATOMIC GRIGIO	19.900
JOYPAD ATOMIC TRASPARENTE	24.900
PLAYSTICK	14.900
SABOTAGE G/N/R	19.900
SOFT TOUCH NERO	39.900
SOFT TOUCH R/V	39.900
TRANSPLAY	34.900
TWIN SHOCK	49.900
ULTRAPLAY	34.900
XTREME PAD TRASPARENTE	24.900

JOYSITCK

JOYSTICK ANALOGICO SONY	99.900
MAD CATZ FLIGHTSTICK	69.900
THE MAXIMIZER	59.900

PISTOLE

G-CON 45 Pistola Namco	79.900
LASER GUN 3 in 1	69.900
LUNAR GUN LASER RED SIGHT	29.900

SCHEDE DI MEMORIA

MEMORY CARD ATOMIC	29.900
MEMORY CARD MAD CATZ 12 Mb	69.900
MEMORY CARD SONY	29.900
MEMORY CARD XTREME	24.900

VOLANTI

MAD CATZ VOLANTE PSX 2	129.900
VOLANTE PSX THEODEN	109.900
VOLANTE PSX,N64,SS VFR1	129.900

CONTROLLER A GUANTO GLOVE	129.000
INTERFACCIA JAM	199.000
VITE INFINITE ACTION REPLAY AT.	59.900

VIDEOGIOCHI PLAYSTATION

ACTUA ICE HOCKEY	99.900
ACTUA SOCCER 2	89.900
ACTUA SOCCER Club Edition	39.900
ADIDAS POWER SOCCER '98	99.900
AGENT ARMSTRONG	69.900
AIR RACE	79.900
ALIEN TRILOGY Platinum	49.900
ALLIED GENERAL	99.900
ALUNDRA	94.900
ARK OF TIME	99.900
ARMORED CORE	99.900
ASSAULT RIGS	69.900
ATARI ARCADE'S GREATEST HITS 1	79.900
BALL BLAZER	69.900
BATMAN & ROBIN	99.900
BATTLESPORT	74.900
BLAST CHAMBER	79.900
BLAST RADIUS	99.900
BLOODY ROAR BEAST	94.900
BOMBA:98	69.900
BOMBERMAN WORLD	79.900
BRAHMA FORCE	84.900
BROKEN HELIX	99.900
BROKEN SWORD 2	94.900
BUGRIDERS The Race of Kings	99.900
BUSHIDO BLADE	94.900
BUST A MOVE 2 Platinum	49.900
BUST A MOVE 3DX	59.900
CARDINAL SYN	94.900
CARNAGE HEART	69.900
CASPER	69.900
CASTLEVANIA Sinphony Night	99.900
CHILL	89.900
COLIN McRAE RALLY	99.900
CONTRA: LEGACY OF WAR	69.900
COURIER CRISIS	89.900
CRASH BANDICOOT 2	89.900
CRASH BANDICOOT Platinum	49.900
CRIME KILLER	104.900
CRITICAL DEPTH	79.900
CROC	99.900
CRUSADER NO REMORSE	39.900
DARK OMEN Warhammer 2	99.900
DEAD OR ALIVE	99.900
DEATHTRAP DUNGEON	94.900
DESCENT 2	69.900
DIABLO	99.900
DIE HARD TRILOGY Platinum	49.900
DISCWORLD 2	79.900
DUKE NUKEM 3D	89.900
DYNASTY WARRIORS Amer.	69.900
EXPLOSIVE RACING	84.900
FELONY	79.900
FIFA 98	99.900
FIGHTING FORCE	109.900
FINAL FANTASY VII	109.900
FLUID	79.900
FORMULA 1 '97	99.900
FORMULA 1 Platinum	49.900
FORSAKEN	99.900
GHOST IN THE SHELL	99.900
GRAN TURISMO	99.900
GRAND TOUR RACING Americano	69.900
GRID RUN	69.900
GTA Grand Theft Auto	89.900
HARD BOILED	59.900
HEART OF DARKNESS Inglese	79.900
HEART OF DARKNESS Italiano	99.900
HERCULES	89.900
INDY 500	99.900
IZNOGOUD	89.900
JERSEY DEVIL	79.900
JET RIDER 2	79.900
KICK OFF WORLD MANAGER	99.900
KILLING ZONE	69.900
KLONOA	99.900
KULA WORLD	99.900
LETHAL ENFORCERS	99.900
MAGIC The Gathering	49.900
MASS DESTRUCTION	69.900
MASTER OF TERAS KASI	79.900
MEN IN BLACK	104.900
MICROMACHINES V3 Platinum	49.900
MIDNIGHT RUN	79.900
MONSTER TRUCKS	84.900
MORTAL KOMBAT TRILOGY Platinum	49.900
MOTO RACER	99.900
MOTORHEAD	99.900
MOTORMASH	89.900
NAMCO MUSEUM 5	79.900
NANOTEK WARRIOR	59.900
NBA LIVE 98	99.900
NEED FOR SPEED III	99.900
NEWMAN HAAS RACING	99.900
NHL 98	99.900
NHL BREAKWAY 98	79.900
NHL FACE OFF '98	79.900
NIGHTMARE CREATURES	79.900
ONE	69.900
PANDEMONIUM Platinum	49.900
PERFECT ASSASSIN	94.900
PITFALL 3D	104.900
POINT BLANK	79.900
POINT BLANK + PISTOLA G-CON45	149.900
PORSCHE CHALLENGE Platinum	49.900
POWER SOCCER 2	94.900
POWERBOAT RACING	89.900
POWERPLAY HOCKEY	69.900
PREMIER MANAGER 98	99.900
RALLY TOMMI MAKINEN	94.900
RAPID RACER	79.900
RASCAL	99.900
RAYMAN Platinum	49.900
REBOOT	99.900
RED ALERT	89.900
RESIDENT EVIL 2	119.900
RIOT	74.900
RIVEN	109.900
ROAD RAGE	79.900
ROBOPIT	49.900
ROBOTRON X	49.900
ROCK 'N' ROLL RACING 2	79.900
SENTIENT	74.900
SENTINEL RETURNS	99.900
SHADOW MASTER	94.900
SIM CITY 2000	59.900
SKULL MONKEYS	79.900
SLAMSCAPE	69.900
SNOWBREAK EXTREME	74.900
SPAWN	79.900
SPEEDSTER	74.900
SPICE WORLD	49.900
SPIDER	49.900
STARWINDER	59.900
STEEL HARBINGER	49.900
STEEL REIGN	79.900
STREET FIGHTER COLLECTION	99.900
SUB-ZERO M.Kombat Mythology	99.900
SUPER CROSS 98	99.900
SUPER FOOTBALL CHAMP	79.900
SUPER MATCH SOCCER	99.900
SUPER PUZZLE FIGHTER 2 TURBO	79.900
SUPERSTAR SOCCER PRO	49.900
SWAGMAN	79.900
TEKKEN 2 Platinum	49.900
TEKKEN 3	99.900
TEMPEST X3	59.900
TENNIS ARENA	84.900
THE LAST REPORT	79.900
THE RAVEN PROJECT	49.900
THEME HOSPITAL	99.900
THUNDERHAWK 2 Platinum	54.900
TIME CRISIS	79.900
TOMB RAIDER	59.900
TOMB RAIDER 2	99.900
TOMB RAIDER 2 + MEMORY CARD	109.900
TOMB RAIDER Platinum	59.900
TOMBI	94.900
TOSHINDEN 3	79.900
TOTAL NBA 98	79.900
TRACK & FIELD Platinum	49.900
TREASURES OF THE DEEP	99.900
V-BALL	89.900
V-RALLY	49.900
VERSAILLES Italiano	99.900
VIGILANTE 8	99.900
VIPER	99.900
VMX RACING	89.900
VS.	99.900
WAR GODS	99.900
WARCRAFT II	99.900
WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY '98	104.900
WCW Vs. THE WORLD	79.900
WING COMMANDER III	49.900
WING COMMANDER IV	79.900
WIPE OUT 2097 Platinum	49.900
WORLD CUP 98	99.900
WORLD LEAGUE SOCCER	99.900
X-MEN Children of the Atom	99.900
YUSHA Heaven's Gate	79.900

NINTENDO 64

NINTENDO 64 Italiano	249.000

ACCESSORI

ADATTATORI,CAVI...

ADATTATORE N64 PASSPORT	69.900
CAVO SCART STEREO AUDIO/VIDEO	29.900
RF SET Cavo Antenna TV NIN64	49.900
RUMBLE PACK ORIGINALE	39.900
VIBRA-PACK + MEMORY CARD	59.900

JOYPAD

CONTROLLER COLORATO x NIN64	49.900
CONTROLLER ORIGINALE x NIN64	49.900
SHARP PAD PRO 64 TRASPARENTE	49.900
TRIDENT PAD x N64	49.900
TRIDENT PRO PAD x N64	64.900

SCHEDE DI MEMORIA

MEMORY CARD NIN64	29.900
MEMORY CARD NIN64 1 Mb	29.900
MEMORY CARD NIN64 256K	19.900
MEMORY CARD NIN64 GIAPPONESE	29.900
MEMORY CARD NIN64 ORIGINALE	29.900

VOLANTI

MAD CATZ VOLANTE NIN64 2	149.900
MAD CATZ VOLANTE NIN64 Analog.	79.900
PER4MER ULTRA 64	119.900
VOLANTE RACE LEADER NIN64 2	159.900

VIDEOGIOCHI NINTENDO 64

AEROFIGHTER ASSAULT	159.900
BANJO & KAZOOIE	99.900
BLAST CORPS	129.900
BOMBERMAN 64	119.900
CHAMELEON TWIST	119.900
CLAYFIGHTER 63 1/3	89.900
CRUIS'N USA	119.900
DARK RIFT	119.900
DARK RIFT Amer.	99.900
DIDDY KONG RACING	119.900
DOOM 64	129.900
DOOM 64 Amer	149.900
DUAL HEROES	149.900
DUKE NUKEM 64	99.900
EXTREME G	99.900
F1 POLE POSITION 64	144.900
FIGHTERS DESTINY	159.900
FORSAKEN	99.900
GOEMON MYSTICAL NINJA	169.900
GOLDEN EYE 007	119.900
GT 64	139.900
HEXEN	139.900
HEXEN Amer.	99.900
HUMAN GRAND PRIX Giap	119.900
KILLER INSTINCT	129.900
LAMBORGHINI 64	129.900
LYLAT WARS + Vibra-Pak	139.900
MACE The Dark Age	169.900
MACE The Dark Age Americano	149.900
MADDEN FOOTBALL 64	134.900
MARIO 64	99.900
MARIO KART 64	99.900
MORTAL KOMBAT TRILOGY	134.900
MRC Multi Racing Championship	99.900
NBA COURTSIDE (K.BRYANT)	119.900
NBA HANG TIME	99.900
NBA PRO 98	159.900
NFL QUARTERBACK CLUB 98	129.900
NHL BREAKWAY 98	159.900
PRO BASEBALL Giap + MEMORY C.	69.900
QUAKE	129.900
SAN FRANCISCO RUSH	149.900
SNOWBOARD KIDS	129.900
STAR WARS SHADOWS OF EMPIRE	144.900
SUB-ZERO M.Kombat Mythology	169.900
TETRISPHERE	129.900
TOP GEAR RALLY	159.900
TROUBLE MAKERS GO GO Giap	99.900
TUROK Dinosaur Hunter	99.900
WAVE RACE	99.900
WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY	159.900
WCW Vs. NWO WORLD TOUR	169.900
WORLD CUP 98	119.900
YOSHI'S STORY	99.900

PERGIOCO

I Prezzi comprendono IVA e possono cambiare spesso e senza preavviso!

Siete commercianti e volete trattare la nostra linea di prodotti?

La risposta è PERGIOCO Spot! Tel. 02 / 29524256

Il franchising é PERGIOCO Point!

Indirizzi

PERGIOCO MILANO via BORGOGNA 7 San Babila MM1 PERGIOCO MILANO via San Prospero 1 Cordusio MM1
PERGIOCO MILANO via ALDROVANDI Lima MM1 PERGIOCO ROMA via degli SCIPIONI 109 Quartiere Prati
PERGIOCO BRESCIA via TRIESTE 4/A Angolo X Giornate PERGIOCO LUGANO (CH) q.re MAGHETTI 20
PERGIOCO POINT MONZA (MI) via CAIROLI 5 PERGIOCO POINT PAVIA c.so CAIROLI 26/D
PERGIOCO POINT FIRENZE viale S. LAVAGNINI 40 PERGIOCO POINT Nuovo ! VERONA via G. Della Casa 10
(angolo p.zza RENATO SIMONI)

VENDITA TELEFONICA PER CONSEGNE IN TUTTA ITALIA

0 2 2 9 5 2 4 2 5 6 www.pergioco.com

Main Street

OFFERTE MOSTRUOSE

SONY PLAYSTATION PAL

4-4-2	85.000
ACE COMBAT 2	99.000
ACTUA ICE HOCKEY	85.000
ACTUA SOCCER 2	85.000
ADIDAS POWER SOCCER 98	95.000
AGENT ARMSTRONG	95.000
AIR RACE	99.000
ARC OF TIME	79.000
ATARI GREATEST HITS VOL 2	99.000
AUTODESTRUCT	89.000
AYRTON SENNA KART DUEL 2	89.000
BEAST WARS TRANSFORMER	99.000
BLOODY ROAR	95.000
BOMBA 98	99.000
BRAHMA FORCE	99.000
BROKEN HELIX	99.000
BROKEN SWORD 2	99.000
BUBBLE BUBBLE	85.000
BUG RIDER	99.000
BURNING ROAD	79.000
BUSHIDO BLADE	85.000
BUST A MOVE 3DX	79.900
C&C: RED ALERT	99.000
CARDYNAL SYN	99.000
CASPER	79.000
CASTLEVANIA	105.000
CESAR PALACE	99.000
CHESSMASTER 3D	69.000
CHILL	89.000
CLOCK TOWER	105.000
COLLIN MC RAE RALLY	105.000
COLONY WARS	79.000
COOL BORDER 2	99.000
COURIER CRISES	89.000
CRASH BANDICOOT 2	95.000
CRITICAL DEPTH	79.000
CROC	89.000
DARKLIGHT CONFLICT	69.000
DEADBALL ZONE	105.000
DEATHTRAP DUNGEON	105.000
DIABLO	99.000
DUKE NUKE'M	79.000
EVRYBODY'S GOLF	85.000
FANTASTICI QUATTRO	89.000
FANTASTICI QUATTRO	89.000
FIFA 98: ROAD TO WORLD CUP	99.000
FIFA COPPA DEL MONDO 98	99.000
FIGHTIN FORCE	99.000
FINAL FANTASY VII	99.000
FORMULA 1 97	105.000
FORMULA KART SPECIAL EDITION	89.900
FORSAKEN	105.000
GEX 3D	99.000
G-POLICE	95.000
GRAN THEFT AUTO	95.000
GRAN TURISMO	99.000
HERCULES	95.000
INDY 500	95.000
IZNOGOOD	89.000
JET RIDER 2	79.000
JURASSIK PARK LOST WORLD	89.000
KICK OFF WORLD OF MANAGER	105.000
KLONOA	95.000
KURUSHI	79.000
LAST REPORT	95.000
LUCKY LUKE	99.000
MADDEN 98	99.000
MAGIC THE GATHERING	99.000
MARVEL SUPER HEROES	99.000
MASTER OF TERAS KASI	99.000
MATCH DAY 3	99.000
MAXIMUM FORCE	99.000
MDK	79.000
MEGAMAN X3	85.000
MEN IN BLACK	109.000
MORTAL KOMBAT MITHOLOGIES	95.000
MOTO RACER	89.000
MOTORHEAD	99.000
NAGANO WINTER OLYMPIC	109.000
NAMCO MUSEUM VOL 2	85.000
NAMCO MUSEUM VOL 4	85.000
NBA FASTBREAK 98	99.000
NBA LIVE 98	99.000
NBA PRO 98	105.000
NEED FOR SPEED 3	99.000
NEUMANN HAAS RACING	95.000
NHL 98	99.000
NHL FACE OFF 98	79.000
NIGHTMARE CREATURES	95.000
NUCLEAR STRIKE	89.000
ODDWORLD:ABE'S ODISSEY	89.000
ONE	99.000
OVERBOARD	79.000
PANDEMONYUM 2	89.000
PGA TOUR GOLF 98	99.000
PITFALL 3D	105.000
PLATINUM WIPE OUT 2097	49.900
PLATINUM ACTUA SOCCER	49.900
PLATINUM ADIDAS POW.SOCCER	49.900
PLATINUM AIR COMBAT	49.900
PLATINUM ALIEN TRILOGY	55.000
PLATINUM ALONE IN THE DARK 2	59.900
PLATINUM BUST A MOVE 2	55.000
PLATINUM COMMAND & CONQ.	55.000
PLATINUM CRASH BANDICOOT	49.900
PLATINUM CYBERIA	59.000
PLATINUM DESTRUCTION DERBY	49.900
PLATINUM DESTRUCTION DERBY 2	49.900
PLATINUM DIE HARD TRILOGY	55.000
PLATINUM DISRUPTOR	59.000
PLATINUM FADE TO BLACK	55.000
PLATINUM FORMULA 1 96	49.900
PLATINUM ISS SOCCER DELUXE	49.900
PLATINUM ISS SOCCER PRO	59.000
PLATINUM KING'S FIELD	59.000
PLATINUM KRAZY IVAN	59.000
PLATINUM LOADED	49.900
PLATINUM MICROMACHINES V3	55.000
PLATINUM MORTAL KOMBAT TRIL.	59.000
PLATINUM PANDEMONYUM	49.900
PLATINUM PARAPPA THE RAPPER	49.900
PLATINUM PENNY RACERS	59.000
PLATINUM PORSCHE CHALLENGE	49.900
PLATINUM PROJECT X2	59.000
PLATINUM RAIDEN PROJECT	59.000
PLATINUM RAYMAN	55.000
PLATINUM RETURN FIRE	59.000
PLATINUM RIDGE RACER	49.900
PLATINUM RIDGE RACER REVOL.	49.900
PLATINUM ROAD RASH	55.000
PLATINUM SOVIET STRIKE	55.000
PLAT. SPOT GOES TO HOLLIWOOD	59.000
PLATINUM TEKKEN	49.900
PLATINUM TEKKEN 2	49.900
PLATINUM TENKA	59.000
PLATINUM THUNDERHAWK 2	59.000
PLATINUM TOBAL N°1	59.000
PLATINUM TOMB RAIDER	59.000
PLATINUM TOSHINDEN 2	59.000
PLATINUM WIPE OUT	49.900
PLATINUM WORMS	59.000
PLATINUM X2	59.000
POWERBOAT RACING	105.000
POWERPLAY HOCKEY 98	85.000
POY POY	105.000
PREMIERE MANAGER 98	99.000
RAGE RACER	99.000
RAPID RACER	85.000
RASCAL	85.000
RAYSTORM	85.000
REBOOT	95.000
RESIDENT EVIL 2	119.000
RESIDENT EVIL DIRECTORS CUT	89.000
ROAD RASH 3D	99.000
ROSCO MC QUEEN	95.000
SAMPRAS TENNIS	79.000
SHADOW MASTER	89.000
SIM CITY 2000	69.000
SKULL MONKEYS	95.000
SNOW BREAK EXTREME	89.000
SNOW RACER 98	99.000
SPAWN	79.000
SPICE WORLD	59.000
STAR WARS:REBEL ASSAULT 2	89.000
STARWINDER	69.000
STEEL HARBINGER	69.000
STEEL REIGN	79.000
STREET FIGHTER EX PLUS	99.000
SUPER MOTOCROSS: MC GRATH	105.000
SUPER PUZZLE FIGHTER X	79.000
SYNDICATE WARS	89.000
TENNIS ARENA	99.000
TEST DRIVE 4	99.000
THEME HOSPITAL	99.000
TOCA TOURIN CAR	95.000
TOMB RAIDER 2	105.000
TOMMY MAKINEN INT. RALLY	95.000
TOSHINDEN 3	95.000
TOTAL DRIVIN'	89.000
TOTAL NBA 98	79.000
VERSAILLES	105.000
VMX RACING	89.000
VR POOL	89.000
V-RALLY	89.000
VS	89.000
WARCRAFT 2	89.000
WARHAMMER 2: DARK OMEN	99.000
WAYNE GRETZKY HOCKEY 98	105.000
WCW NITRO	89.000
WCW VS THE WORLD	85.000
WING OVER	105.000
WORLD LEAGUE SOCCER 98	105.000
X-MEN CHILDREN OF THE ATOM	99.000
Z	79.000

SONY PLAYSTATION JAP

3D FIGHTIN TUCOOL	145.000
ALL JAPAN GT CAR CHAMP.	155.000
BIO HAZARD 2	129.000
BLUE LEGEND OF WATER LTD	149.000
BLUE SABRE KNIGHTS	79.000
BOMBERMAN WARS	139.000
BOMBERMAN WORLD	129.000
BRAVE FENCER + FFVIII DEMO	165.000
BRAVE PROVE	159.000
BUSHIDO BLADE 2	149.000
CHORO Q3	89.000
CONTRA LEGACY OF WAR	149.000
CRISIS BEAT	139.000
DOUBLE CAST	149.000
DYNAMITE BOXING	149.000
ELEMENTAR GEARBOLT	139.000
EVANGELION	179.000
EXALEGIUSE	129.000
GODZILLA CARD BATTLE	139.000
GUNDAM BATTLE MASTER 2	169.000
KAGERO	139.000
KING OF FIGHTER 97	149.000
LUNAR THE SILVER STAR STORY	169.000
MASTER FIGHTER	139.000
NAMCO MUSEUM SP EDITION	79.000
OVERBLOOD 2	159.000
PARASITE EVE	149.000
POCKET FIGHTER	149.000
PRIVATE JUSTICE SCHOOL	159.000
PROWRESTLING SENGOKUDEN 2	155.000
RAINBOW WINGS	99.000
SNOW BREAK	59.000
SOIKAIGJI	169.000
SOL DIVIDE	139.000
SUPER ADVENTURE ROCKMAN	155.000
TEKKEN 3	125.000
THUNDER FORCE V	145.000
ULTRAMAN TIGA VS DINA	139.000
WINNING ELEVEN 3: FRANCE 98	159.000
ZERO DIVIDE 2	79.000

SONY PLAYSTATION USA

AZURE DREAMS	139.000
BATMAN & ROBIN	135.000
BIOFREAKS	125.000
BLAZE AND BLADE	129.000
BREATH OF FIRE 3	139.000
BUSHIDO BLADE	79.000
CONSTRUCTOR	135.000
CONTRA THE ADVENTURE	135.000
DEAD OR ALIVE	125.000
EINHANDER	129.000
ELEMENTAL GEARBOLT	129.000
FINAL FANTASY TACTICS	135.000
FOX SPORT GOLF 99	125.000
FOX SPORT SOCCER 99	125.000
GRANDSTREAM SAGA	139.000
HOT SHOTS GOLF	125.000
ISS SOCCER PRO 98	135.000
MASTER OF MONSTER	125.000
MC GRATH SUPERCROSS	125.000
MORTAL KOMBAT 4	129.000
N20	119.000
OFF ROAD CHALLENGE	135.000
POINT BLANK + G. CON	179.000
ROAD RASH 3D	125.000
SAN FRANCISCO RUSH	119.000
SHADOW GUN ROBOT WARS	135.000
SILHOUETTE MIRAGE	129.000
TACTICS OGRE	139.000
TAKKEN 3	125.000
TIME CRISES + GUN	179.000
TOMBA	119.000
TURBO PROP RACING	129.000
VIGILANTE 8	125.000
WCW NITRO	135.000
WWF WARZONE	135.000
X-MEN VS STREET FIGHTER	125.000
RESIDENR EVIL 2	129.000

ACCESSORI PLAYSTATION

ACTION REPLAY PRO	79.000
BORSA + JOYPAD + MEMORY ORIG.	85.000
DUAL SHOCK GUN +FORCE FEEDBACK (COMPATIBILE GUN-CON)	99.000
EXTANSION CABLE	29.900
GUNCON+FOOTPEDAL	89.000
JOLT GUN CON EFFETTO RINCULO (COMPATIBILE GUN -CON)	129.900
JOYPAD ASCII	45.000
JOYPAD ASCII RESIDENT EVIL 2	89.000
JOYPAD EXTREME COLOR	29.900
JOYPAD SONY COLOR ORIGINALE	45.000
JOYPAD SONY DUAL SHOCK ORIG.	65.000
JOYPAD SONY ORIGINALE	45.000
JOYSTICK NAMCO ARCADE STICK	99.000
JOYSTICK SPECIAL. ASCIIWARE	109.000
LINK CABLE	35.000
MEM. CARD 360 BLOCKS (24 IN 1)	79.000
MEM. CARD 480 BLOCKS (32 IN 1)	99.000
MEMORY CARD COLOR BY EXONY	29.900
MEMORY CARD SONY ORIGINALE	39.900
MOUSE SONY ORIGINALE	65.000
MOVIE CARD UNIVERSALE	279.000
MULTITAP SONY ORIGINAL	89.000
NEGCON NAMCO	99.000
RF OUT BY EXTREME	45.000
RF OUT SONY ORIGINALE	59.000
RGB CABLE	29.900
RGB CABLE + CONNETTORE AV	40.000
SHOCK PACK COLORATO	59.000
VOLANTE + PEDALIERA MAD CATZ	139.000

Vasto assortimento titoli per PC.CD - GameBoy - PlayStation

SATURN: vasto assortimento titoli USATI e NUOVI

NEW

CASH & CARRY PER RIVENDITORI V.Bonacini, 83/A

LINEA RIVENDITORI:Tel. 059 379187-270210 Fax 059 270210

GAME START WORLDWIDE VIDEOGAMES GROUP

V.BONACINI 59 / 61 41100 MODENA (ITALY) TEL & FAX (+39) 059 270210

GADGETS –TOYS GUIDE

GIOCO PORTAT.DI CYBER FISHING	69.900	PORTACHIAVI DRAGON BALL Z	9.900(1)
GIOCO PORTAT. DI PESCA BASS	69.900	PORTACHIAVI DRAGON BALL Z2I	10.900(1)
GIOCO PORTAT.DI PESCA D'ALTURA	69.900	PORTACHIAVI DRAGON QUEST	9.900(1)
GIOCO PORTAT.DI PESCA JUNIOR	69.900	PORTACHIAVI EVANGELION	9.900(1)
GIOCO PORTAT. DI PESCA SPORTIVA	69.900	PORTACH. EVANGELION 2° SERIE	12.900(1)
GUIDA DI CASTELVANIA	35.000	PORTACHIAVI FFVII 2NDA SERIE	13.900(1)
GUIDA DI FORSAKEN	39.000	PORTACHIAVI FIGHTIN FORCE	9.900(1)
GUIDA DI RESIDENT EVIL 2	39.000	PORTACHIAVI GETAR ROBOT	9.900(1)
GUIDA DI SAGA FRONTIER	45.000	PORTACHIAVI KING OF FIGHTER 97	10.900(1)
GUIDA DI TEKKEN 3	35.000	PORTACHIAVI TEKKEN 3	9.900(1)
PORTACHIAVI BUSHIDO BLADE	10.900(1)	PORTACHIAVI TOBAL	9.900(1)
PORTACHIAVI DONKEY KONG	9.900(1)	PORTACHIAVI YOSHI	9.900(1)
PORTACHIAVI DORAEMON	9.900(1)	PORTACH. MAZINGER GETAR ROBOT	10.900 (1)

GAME START

de videogames

www.gamestart.it

PER DIVENTARE UN GAME START CENTER O UN GAME START POINT

INVIA UN FAX AL 059 270210 OPPURE TELEFONA AL 059 379187

Tutti i marchi sopra riportati appartengono ai legittimi proprietari. I prezzi e le date di uscita possono subire variazioni.

VENDITA PER CORRISPONDENZA

MODENA – GAME START
Via Bonacini, 59/61 41100
059/370967
CHIUSO LUNEDI' MATTINA

MODENA – GAME START
Via Della Pace, 104/106
angolo Via G. Guarini
059/359336
CHIUSO MARTEDI' MATTINA

PARMA – T&T VIDEOGAMES
Via Venezia, 13/1
0521/784774

REGGIO EMILIA – GAME START
Via De Gasperi, 31 C
C. Comm. Europa 0522/334151

BOLOGNA – GAME START
Via Piave,37 A/B 40100
051/6152943

BOLOGNA – FUTURE SHOP
Via Sardegna,21/D
051/494468

FERRARA – CONSOLE PLANET
P.le dei Giochi, 45/47
0532/771315

RAVENNA – KONSOLLE
Via Di Roma, 184
0544/36040

VITERBO – EXTRABALL
Via Baracca, 13
0761/226830

CESENA – HANGAR
V.le Marconi, 355
0547/645345

CARPI – INDIPENDENCE GAME
V.le Trento Trieste, 57/A
059/641395

FIDENZA – MILLENIUM
Via Berenini, 62/A
0524/530295

SUPER PLAYSTATION

GRUPPO EDITORIALE FUTURA S.P.A.
Nuovo Centro Direzionale
Via XXV Aprile 39
20091 - Bresso (MI)
Telefono: 02/665261
Fax: 02/66526222
www.gruppofutura.it

DIRETTORE RESPONSABILE
Giampietro Zanga
COORDINAMENTO EDITORIALE
Elga Corricelli
COORDINAMENTO REDAZIONALE
Massimiliano Anticoli
CONSULENZA EDITORIALE
Simone Crosignani
CONSULENZA TECNICA
Marcello "Morpheus" Cangialosi
REDAZIONE
Paolo Cardillo
IDEAZIONE COPERTINA,
GRAFICA E IMPAGINAZIONE
Simone Crosignani
HANNO COLLABORATO:
Igor Berzi, Diego Cortese
Erik "Shrapnel" Pede
Fabio "Shogun" Ravetto
Marco "End" Ravetto
Matteo "Shub" Tenca
CORRISPONDENTE DAL GIAPPONE:
Nicolas Di Costanzo
CORRISPONDENTE DAGLI USA:
Simone "Didimo" Bregni
PUBBLICITA'
Pubblicità Diretta Gruppo Futura
Laura Meneghin
Telefono: 02/66526286

GRUPPO FUTURA®
SEDE LEGALE
Via XXV Aprile 13
20092 - Cinisello Balsamo (MI)
ABBONAMENTI
So.di.p - Casella Postale 7
20092 - Cinisello Balsamo (MI)
Telefono: 02/66030285
Fax: 02/66030267
(i versamenti devono essere effettuati sul ccp n°00269274)
STAMPA
Tiber - Brescia
FOTOLITO
DTP - Bresso (MI)
DISTRIBUZIONE
So.di.p - Via Bettola 18
20092 - Cinisello Balsamo (MI)

Sped. in Abb. Post. - 45% , art.2 comma 20/B, legge 662/96 - Filiale di Milano. Contenuto pubblicitario non superiore al 45% Registrazione del Tribunale di Monza del 14/1/94 n° 949. **Super Console** possiede i diritti di traduzione di materiali tratti da *Playstation Plus* - Emap Images UK. Tutti i marchi citati nella rivista sono di proprietà delle rispettive case. **Super Console** è una rivista indipendente non connessa a Sony.
Gruppo Futura è un marchio registrato Gruppo Editoriale Futura S.p.a. Tutti i diritti sono riservati. Manoscritti, dattiloscritti, articoli, fotografie e disegni non si restituiscono anche se non pubblicati. Nessuna parte di questa pubblicazione può essere riprodotta in alcun modo, incluso qualsiasi tipo di sistema meccanico ed elettronico, senza l'autorizzazione scritta preventiva dell'Editore, ad eccezione di brevi passaggi per recensioni. Gli autori e l'Editore non potranno in alcun caso essere responsabili per incidenti o conseguenti danni che derivino o siano causati dall'uso improprio delle informazioni contenute. Prezzo del numero L.7.000. I numeri arretrati dell'anno 1997/98 possono essere richiesti direttamente all'Editore al doppio del prezzo di copertina. Non è possibile richiedere numeri antecedenti il gennaio 1997. Non si effettuano spedizioni in contrassegno. I versamenti devono essere effettuati sul ccp n° 38805206 intestato a Gruppo Editoriale Futura, via XXV Aprile 39 - 20091 Bresso (MI). L'Editore si riserva la facoltà di modificare il prezzo nel corso della pubblicazione, se costretto da mutate condizioni di mercato. Per questa pubblicazione l'IVA è assolta dall'Editore ai sensi dell'art. 74 - 1° comma Lettera "c" del D.P.R. n° 633/72 e successive modificazioni. I lettori che non trovassero **Super Console** in edicola sono cortesemente pregati di telefonare in redazione.

FIEG Periodico iscritto alla FEDERAZIONE ITALIANA EDITORI GIORNALI.

Sommario

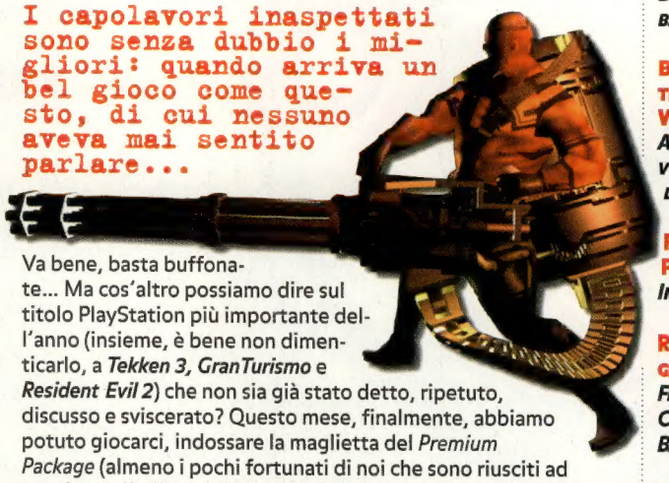
Medievil 74

Il ritorno di Ghosts'n Goblins

Quanto tempo è passato dalla prima volta in cui vi abbiamo parlato di questo gioco? Il titolo di *Millenium* (team che nel frattempo ha persino cambiato nome...) è rimasto in gestazione per anni; fortunatamente il risultato finale ripaga ampiamente dell'attesa e ora ci ritroviamo fra le mani un prodotto dalla realizzazione tecnica pregevole e dall'ottima giocabilità. Qualcuno è ancora convinto che gli europei non sappiano "fare" videogiochi?

Metal Gear Solid 66

I capolavori inaspettati sono senza dubbio i migliori: quando arriva un bel gioco come questo, di cui nessuno aveva mai sentito parlare...



Va bene, basta buffonate... Ma cos'altro possiamo dire sul titolo PlayStation più importante dell'anno (insieme, è bene non dimenticarlo, a *Tekken 3*, *GranTurismo* e *Resident Evil 2*) che non sia già stato detto, ripetuto, discusso e sviscerato? Questo mese, finalmente, abbiamo potuto giocarci, indossare la maglietta del *Premium Package* (almeno i pochi fortunati di noi che sono riusciti ad acquistare l'edizione limitata del gioco, giunta nel nostro Paese col contagocce) ed esaltarci nei panni del Serpentone. Il resto nell'Editoriale e, ovviamente, nella recensione a pag. 66...

ATTENZIONE ATTENZIONE!!!

Ricordiamo numero e orari per l'*hot-line* telefonica: 02/66526289 - martedì dalle 14 alle 16 per consigli tecnici e date di uscita dei giochi; giovedì dalle 14 alle 17 per trucchi e soluzioni. Rammentiamo altresì che è pressoché inutile telefonare in orari che non siano quelli indicati qui sopra. Thanx.

RUBRICHE:

PLAYGROUND: 8
SE VEDIAMO ANCORA UNA LETTERA SU BOMBA '98...

FAQ: 14
TUTTA LA VERITÀ SULLA PLAYSTATION 2! NON È VERO NIENTE, MA CI PIACEVA DIRLO...

SPECIALE ECTS: 18
UNA FARSA.

PLAYWORLD: 20
C'È DI BUONO CHE PER PLAYSTATION ESCONO POCHI GIOCHI DI GUIDA...

BIG IN JAPAN: 50
NAKATA FOR PRESIDENT!

AMERICA'S MOST WANTED: 60
DIDIMO IS BACK!

BRIEFS FROM THE OUTER WORLDS: 62
ANCORA UNA VOLTA SI PARLA DI DREAMCAST.

PRIMO PIEDE: 108
IMMANCABILE.

RETRO-GAMING: 110
FINALMENTE IL CRASH (NO, NON BANDICOOT...)

SUPERTRIX: 112
GUIDA IPERTOTALE AL CAPOLAVORO AUTOMOBILISTICO MADE IN CODEMASTERS, COLIN MCRAE RALLY.

PREVIEW:

ALIEN RESURRECTION 46
APOCALYPSE 44
CRASH BANDICOOT 3: WARPED 30
FORMULA 1 '98 34
LIBERO GRANDE 38
R4: RIDGE RACER TYPE 4 58
R-TYPE DELTA 54
SILENT HILL 56
T'AI FU 42
TOCA 2 32
TOMB RAIDER 3 28
TRIBAL 40
X-GAMES PROBOARDER 36

REVIEW:

ALL STAR TENNIS '99 102
ASSAULT 82
AZURE DREAMS 90
BLAST RADIUS 80
BRAVE FENCER MUSASHIDEN 88
C&C RED ALERT: RETALIATION 84
COLONY WARS VENDETTA 78
GUNBARL 94
MEDIEVIL 74
METAL GEAR SOLID 66
NHL POWERPLAY '98 104
RIVAL SCHOOLS 92
S.C.A.R.S. 100
SENTINEL RETURNS 96
SPYRO THE DRAGON 76
TENCHU (PAL) 70
THE FIFTH ELEMENT 72
WILD 9 86
WILLIAMS ARCADE G.HITS 2 98

Editoriale

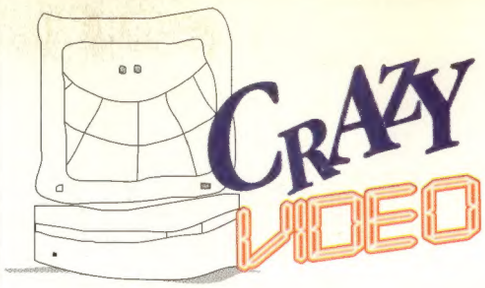
Metallo pesante

Potevamo restare qui a rigirarci i pollici fino a febbraio?
Potevamo rifiutare l'opportunità di rendere l'attesa della prossima puntata di *Friends* più sopportabile, giocando al miglior *videogame* per Sony PlayStation?
Potevamo non partecipare all'evento videoludico del secolo pur accettando il compromesso linguistico?
Potevamo evitare di accamparci davanti alla saracinesca di uno dei nostri negozianti di fiducia la notte prima dell'Avvento?
Potevamo evitare di scatenare una rissa per decidere chi avrebbe acquistato la prima copia dell'esperienza ludica definitiva?
Potevamo rispettare la fila?
Potevamo esimerci dal documentare vita, morte e miracoli del *videogame* più rivoluzionario degli ultimi dieci anni in una super recensione da quattro pagine?
Potevamo scegliere un metodo diverso dall'implacabile "sorteggio della paglietta più corta" per decidere a chi assegnare la recensione più importante di **Super PlayStation Console**?
E soprattutto, potevamo evitare di andare al cinema a vedere *Armageddon* per restare invece a casa a giocare e giocare e giocare al solo videogioco per cui vale la pena giocare e giocare e giocare?
Potevamo?

Beh, sì, potevamo, ma non l'abbiamo fatto... più o meno.
Abbiamo visto *Armageddon* e per questo lo stomaco grida ancora vendetta.
Abbiamo atteso con ansia il nuovo appuntamento con *Friends* e ci siamo accorti che potevamo benissimo farne a meno.
Abbiamo telefonato a uno dei nostri negozianti di fiducia chiedendogli se per caso gli fosse rimasta una copia di ***Metal Gear Solid***.
Abbiamo affidato la recensione a chi meglio di tutti era in grado di scriverla.
A ben vedere, non abbiamo fatto nulla di diverso dal solito. Ci siamo comportati in maniera normalissima. Come se niente fosse. Come se ***Metal Gear Solid*** non fosse un videogioco, ma una favola tipo Cenerentola, ma con Solid Snake nel ruolo del principe azzurro.
Abbiamo atteso l'evento ignorandolo.
Sulla carta, certo, il clamore c'è stato. Una *preview* oggi, una *news* domani, un *update* dopodomani, un'intervista ai programmatori dopodopodomani. Insomma abbiamo documentato lo sviluppo di ***Metal Gear Solid*** come altre centinaia di riviste su tutto il pianeta.
Ne abbiamo annunciato l'esistenza, le caratteristiche, le potenzialità. Poi, come per magia, lo abbiamo ignorato. Ci siamo messi la divisa del Bravo Giornalista Obiettivo e ci siamo sbarazzati dell'*hype* da noi stessi creata.
Risultato? ***Metal Gear Solid***: 92%
Dannata realta!
Meritava di più?
Secondo noi no. Konami ha confezionato un ottimo prodotto, uno dei migliori per PlayStation, uno dei più innovativi, ma non IL capolavoro assoluto che tutti si aspettavano, noi compresi.
E siamo felici. Felici di sapere che PlayStation è ancora vivo. Che ***Metal Gear Solid*** non è il "gioco ultimo" per il 32-bit Sony, ma, al contrario, il primo di una nuova affascinante serie. ***Goldeneye 007, Tenchu, Metal Gear Solid*** sono solo segnali di qualcosa di più grosso. Sembra che un nuovo filone videoludico si stia svolgendo davanti a noi. Che dovremo abituarci all'esistenza di un nuovo genere, oltre ai soliti *beat'em up* e *racing game*.
E siamo felici perché ***Metal Gear Solid*** è solo l'inizio.

Buona lettura.

LA REDAZIONE



Via Dante, 165
Sesto S. Giovanni (MI)
Telefono 02/2620680
Fax 02/2422357

negozio prossima apertura fine ottobre
Nuovo Centro Commerciale
Le Portefranche
Erbusco (BS)

Ora siamo anche
su internet!
www.magnos.it/crazyvideo/index.htm

vendiamo per VOI il vostro usato

Videogiochi da tutto il mondo

VENDITA GADGET
magliette, poster, CD musicali e video giapponesi

vendita computer e accessori

DISPONIBILI TUTTI I TITOLI PC - CD ROM

SONY PLAYSTATION + Dual shock? L. 249.000

DISPONIBILE LISTINO RIVENDITORE

Playground

Mensile di Dialettica Videoludica

SPEDITE LE VOSTRE LETTERE A:
PLAYGROUND
SUPER PLAYSTATION CONSOLE
VIA XXV APRILE 39 - 20091 BRESSO (MI)
OPPURE TRAMITE E-MAIL A:
morfeus@tin.it

LETTERA DEL MESE

Prestatemi attenzione se volete. Sappiatelo, sono solo un folle che si vede genio, ascoltate le mie parole e traetene qualcosa, se potete...
...così tante cose da dire e così poco spazio. Nessun tentennamento, si dia il via alle danze.
Oh, povero Emiliano (**SPC #50**) quale il suo errore? La sincerità? Ha riconosciuto una debolezza ed ha chiesto aiuto e come dargli torto? La pirateria è cosa ben strana, una bestia nera e fuligginosa che si dimena e contorce, orribile ma ciò nonostante terribilmente fascinosa ed allettante.
Suadente nei modi e nelle parole ci conduce in un ballo vorticoso ed estenuante, uno schema psichedelico e sgangherato che ci promette utopia e ci dona entropia. Come combattere la bestia o perché combatterla? Qual è la domanda?
Emiliano non segue la massa e non è più furbo di altri, è solo uomo e non resiste all'occasione; dovrebbe? Ah, la Sony agisce per vie tortuose e così piccoli e stupidi siamo noi. Il morbo "pirateria" che sconvolse eoni orsono l'Amiga ci minaccia ancora? Io non credo, i mercati d'America e Giappone sono saldi e possono reggere la vecchia Europa, un paese che deve attendere con ansia prodotti vecchi di mesi e spesso scempiati dalla corsa della retorica informatica che li rende obsoleti prima ancora di giungere a noi. E poi davvero tutti i giochi meritano d'essere acquistati? ***Vs*** vale forse un ***Tekken 3***? Chi mai dotato di un minimo senso estetico preferirebbe ***Judge Dredd*** a ***Time Crisis***? Chi comprerà dunque gli scarsi prodotti di *software house* minori? Magnati della Piccola Informatica? O bambinetti capricciosi e facoltosi?
Spiegatemi come, con i costi di produzione e le spietata concorrenza, una piccola etichetta possa pensare di sopravvivere. 100 carte per ***Indy 500***? Riprova, sarai più fortunato... Semmai 30-40 mila (se il tuo pirata è pure un po' ladro). E ai disperati della JVC chi li dà i soldini? Lo dico io, glieli danno i milioni di pirati sparsi per il globo! ***Gran Turismo***? 100, anche, 200mila. ***FFVIII***? 130 in versione USA sta bene. ***Bomba '98***? 18mila masterizzato, giusto se mi piacesse il calcio. Come dicevo Sony è lungimirante e dal suo trono dorato ci scruta sorridente, se volesse potrebbe spazzare via la pirateria come nulla fosse, è sin troppo facile individuare i grossi centri di smistamento e anche i piccoli criminali si espongono in maniera plateale su ogni quotidiano regionale ***[e newsgroup nazionale]***. Perché dunque permette loro di prosperare?
Forse è facile... PSX è l'unica console sul mercato con giochi duplicabili (a basso costo, anche N64 ha la gabola ma è decisamente più costosa) e allora compri quella, la Sony è felice, vende il suo prodotto, le grandi marche che fanno risplendere il logo PlayStation vendono poiché i loro sono giochi che valgono e gli altri... si trascinano in una non-vita che nutre la libreria PlayStation e diverte brevemente i giocatori che però non si lamentano vista la spesa irrisoria (o per il grosso risparmio rispetto al prezzo originale?).
Vabbé, sappiatemi dire...
In relazione all'individuo con il ridicolo pseudonimo (sempre **SPC #50**). Che bello vedere gente che denigra cose che ammette di non conoscere minimamente: io ho un amico che bistrattava gli RPG poi ha giocato ***FFVII*** e prima di finirlo aveva già comprato ***Breath of Fire III*** e ***Alundra***, potere della vita virtuale ed onirica che un *puzzle game* non sa dare o stupido lui? Mah, l'importante è che ***Tekken 3*** batte ***Tekken 2***; si può fare un discorso sull'effettiva originalità del gioco? Sarebbe un assurdo, come puoi lamentarti del voto di un gioco in relazione a quello del suo *prequel*? Una recensione dovrebbe essere il più oggettiva possibile ma l'originalità è un termine difficilmente inquadrabile e poi ha veramente senso? Un venusiano arriva qui, oggi, e chiede un picchiaduro a incontri con le palle e tu gli consiglieresti ***Tekken 2***? Voi di **SPC** lo fareste in virtù dell'originalità che il terzo episodio non possiede? È un discorso stupido, un gioco vale in funzione di quello che è, soprattutto nell'ambito eternamente riciclabile dei videogiochi; è sciocco e sbagliato rapportarlo a quanto viene prima. E comunque se "originalità" fosse una voce di giudizio seria oscillerebbe perennemente fra lo 0 e il 60 (il 90 di ***Tekken 3*** serve solo per la media matematica).
Ragionateci sopra, capite che ho ragione ed agite di conseguenza.
Sotto un altro, il Prof. Otaku (usare pseudonimi è stupido di per sé, quando poi sono così infantili...) dovrebbe cominciare a capire come va il mondo, si risparmierà l'ulcera perforante. Minoranza ed *elite*, sapete cosa ne diversifica i membri? Gli appartenenti ad una minoranza credono d'essere nel giusto, coloro che fanno parte di *elite* sanno che è così.
Continuate ad arrabbiarvi con la gente che non vi capisce, che ignora e distorce il senso di quanto apprezzate e continuate a lamentarvi fra di voi su quanto di sbagliato ci sia attorno, ne guadagnerete l'ulcera di cui sopra. Leggo *manga* da tempo e da sempre c'è chi si lamenta dell'intolleranza e dell'ignoranza generale. Leggo riviste di videogiochi e da sempre c'è chi si lamenta dell'intolleranza e dell'ignoranza generale. Se leggessi riviste di Caccia & Pesca scoprirei gente che da sempre si lamenta dell'intolleranza e dell'ignoranza generale? Sicuramente sì, perché è facile e liberatorio lamentarsi con chi condivide i nostri pareri mentre è rischioso, ed apparentemente inutile, mettersi in discussione con chi ignora il nostro vivere.
Minoranza (minorati) o *elite*, scegliete...
PS2, a quando l'avvento? Non è facile a dirsi, se Dreamcast veleggerà bene da subito è lecito attendersi a breve l'uscita del "mostro" della Sony. La Sega faticherà a costruirsi un mercato mondiale; Sony ha da sempre agito con uno spirito commerciale impeccabile ed affilato: con queste basi esiste la possibilità che il 32-bit Sony possa tenere testa al 128 di Sega, dopotutto è legittimo attendersi un'infornata di titoli dalla qualità (tecnica e non) siderale (vedi ***Metal Gear Solid, FFVIII*** e la nuova generazione di *racing game*). Se il sorpasso Sega non avvenisse e PS2 uscisse nel 2000, la tecnologia DVD potrebbe divenire una serissima possibilità con tutti i vantaggi che ne conseguono (forse sbaglio, ma l'area in cui rientra lo standard DVD nipponico è la medesima dell'Italia, quindi un problema in meno).
L'Odissea videoludica è ancora solo alle porte, le altre console hanno rinforzato la chiglia ed issato i pennoni ma è PlayStation che si è occupata del varo e della rotta, auguriamoci buon viaggio... PC o PSX, questo è il problema... o forse no? Da un po' di tempo sembra che le diatribe fra tastiere e joypad si siano placate almeno sulle pagine delle riviste, un po' dappertutto è invece palpabile la competizione fra i due schieramenti. Se da una parte il PC sfodera un'indiscutibile superiorità tecnica, dall'altra PSX rilancia con uno schermo panoramico (nessun vero giocatore può accontentarsi di meno di 21"), una comodissima poltrona ed una stanza nella quale sparpagliare gli amici senza costringerli dietro ad una scrivania. Rimane poi l'interrogativo di come regga il mercato videoludico per PC in relazione alla crescita incontrollata della tecnologia informatica, forse che tutti i *PC users* possono permettersi l'*update* ogni qualvolta si rende necessario (il processore qui, un po' di RAM là, scheda acceleratrice, turbo ai finestrini...) per far girare al meglio i giochi? C'è poi la questione della sicurezza e del rispetto che investono il fruitore, dietro PSX c'è Sony un'azienda adulta e competente che cerca di fare il meglio per il cliente ben sapendo che questo significa clienti migliori (fedeli e magari reverenti). Dietro al PC c'è troppa gente, troppi interessi discordanti o, se proprio vogliamo metterci qualcuno, un idiota sapiente che di nome fa Bill e che non è mai sembrato molto corretto con i suoi adepti. Quattro anni fa compravi PlayStation e giocavi a ***Tohshinden*** con gaudio, oggi giochi con medesima gioia a ***Tekken 3*** e assisti ad autentiche ed insperate meraviglie tecni-

che quali ***Metal Gear Solid, Soul Reaver*** o ***FFVII*** e ci si può aspettare ancora di meglio. Quattro anni fa io acquistavo un 486 e giocavo a ***Doom*** (con supremo gaudio), se avessi voluto giocare a ***Quake***, poi a ***Hexen 2***, poi a ***Quake 2*** ed ora ad ***Unreal*** avrei dovuto spendere diversi milioni di lire. Certo che il PC ha *Word*...
Mmmh, pensavo ad una cosa: per quale motivo la Sony non ha dotato da subito la Play di un chip PAL/NTSC? Avrebbe agevolato il lavoro di tutti; spesso la riscrittura del codice per il nostro formato televisivo è un operazione lunga, il chip risolverebbe in molti casi delle perdite di tempo immotivato (penso a ***FFVII***, comunque in lingua inglese). Sarebbe perciò bello se PS2 tenesse conto di questa modifica, dopotutto il mercato non ha che da guadagnarne (ovviamente il *software* non dovrebbe essere d'importazione ma distribuito in NTSC direttamente da noi). A proposito: esiste un motivo per cui il PAL sia preferibile all'NTSC? *Retrogamers* da quattro soldi sparite; nessuno ha più bisogno delle vostre masturbazioni. Possibile che tutti questi guru "della vecchia guardia" (cui appartengo anch'io) non sappiano far altro che lamentare una diminuzione della "gioia giochereccia" trasmessa dai *games*? Gente che nel pluricitato ***FFVII*** vede solo i *FMV* e rimpiange i primi ***Ultima***, persone che disconoscono il valore di ***Dracula X*** e brandiscono fieri l'arcaico (e bellissimo) ***Ghosts 'n Goblins***? Persone che preferivano i cubettoni dell'Atari 2600 perché lì ci stava l'immaginazione del giocatore. È così difficile, è davvero così difficile capire? Non sono i giochi che hanno perso il *sense of wonder* ma siete voi ad essere ingrigiti, il bambino dentro di voi è morto ed è, probabilmente, in avanzato stato di decomposizione. Come dire che ***International Karate*** è meglio di ***Soul Blade, Kick Off*** migliore di ***ISS Pro***? Gente, fuori gli occhi dal culo e guardate come si deve, senza il filtro offuscato dei ricordi; se avete perso la chiave per il mondo di Oz arrangiatevi ma non rompete oltre.
Chiudo con gli sproloqui e attacco con le domande, avrei voluto porle a MBF (persona con il raro dono dell'intelligenza) ma purtroppo ci ha lasciato per un mondo forse migliore. Nell'ultimo periodo era squisitamente stronzo ma aveva le sue ragioni, c'è da dire che si è levato dalle palle con signorile eleganza...
1. Nel complesso ecosistema terrestre qual è l'esatto ruolo dell'ornitorinco? È vero che dal suo becco vengono confezionate orride calzature?
2. Perché in Italia il *drive-in* non ha mai attecchito a differenza di altre mode americane (il *fast food*, l'usa-e-getta, la stupidità, l'ipocrisia...)?
3. Ora che MBF non è più, **PlayGround** diventerà uno schifo ***[Ehi! Grazie per la fiducia!]***?
4. F.A.Q. si legge "efeichiu" o "fach"?
5. Se elimino i sensi del gusto e dell'olfatto posso sperare in un ampliamento dei sensi utili all'esperienza ludica?
Tanti saluti a tutti, vi ringrazio per le risposte, pubblicatemi che c'ho scommesso sopra, siete i migliori, continuate così e tutti gli altri cazzi di rito...
Nemesis Divina

Prima di cominciare, ritengo doverosa una premessa onde evitare fraintendimenti e di passare per la moralista cattolicheggiante di turno, legata morbosamente alla tradizione e con l'atavica voglia di ritornare ai tempi "che furono". Sono consapevole della mia assoluta ignoranza in materia e vi scrivo perché mi trovo nel bel mezzo di una sorta di "epidemia da PlayStation" che ha trovato terreno fertile su cui mietere le proprie "vittime" (niente paura non c'è alcun pericolo di moralismi!). Se io fossi un tecnico, un conoscitore, un "amatore videoludico", mi sentirei un po' colpito (e forse anche un po' geloso) perché quella che per me è una passione, per altri (direi la maggior parte) costituisce una moda. Ma, mi domando, sarà davvero una passione scatenata e coinvolgente o è forse la ricerca di qualcosa che ci accomuni e che confermi un po' la nostra inconscia necessità di appartenere ad un gruppo? Perché tutto dev'essere così aggressivamente esasperato? Adesso niente più libri, niente più musica, ma noi, seduti su una comoda poltrona in pelle che ammortizza i nostri nervosi movimenti; di fronte, una televisione perennemente accesa; nelle mani un *joypad* stanco di essere maneggiato dalla nostra elefantesca voglia di arrivare alla fine e, sul tavolo, la nostra console luccicante con dentro un CD-ROM... ovviamente masterizzato. Non sarebbe meglio, qualche volta, ritornare alla classica serata in spiaggia, in una notte che nasconde i nostri corpi, ascoltando le nostre parole e, magari, anche i nostri silenzi? Mi piacerebbe sapere che cosa ne pensate (visto che voi, come si dice, "ci siete dentro") e mi consolo leggendo un ottimo libro di Pennac da cui ho tratto quella che mi sembra una giusta conclusione: *"Il vostro televisore vi basta, è questo il dramma. Avete facce da schermo, con auricolari da walkman! Eppure non vi chiedo mica chissà cosa! Vi chiedo di staccare la spina per qualche ora e di inventare la realtà"*.
Grazie e ciao a tutti.
Giuliana Mura

Visione o tra-visione della realtà quella di Giuliana? Il videogiocatore è davvero il pantofolaio di fine millennio? La pressione aumenta per l'ira, le guance si arrossano per l'insulto, la gola trattiene a stento un'esplosione di parole taglienti lanciate a correggere un'immagine del videogiocatore-nerdoso che non ha riscontro nel reale. Ma accusare Giuliana di "non capire nulla di videogiochi" non serve e non aiuta a costruire un dialogo fra noi e chi ha avuto il coraggio di entrare nella tana del lupo. Quanti di noi difendono l'immagine del videogiocatore scrivendo alle testate che la distorcono? Quanti? Siamo tutti capaci di esprimere la nostra indignazione e la nostra rabbia solo su riviste di videogiochi, al riparo dalle obiezioni dell'uomo comune e coccolati dall'assenso rassegnato dei lettori. Ha ragione Nemesis Divina quando afferma che l'i-

"Non sarebbe meglio, qualche volta, ritornare alla classica **serata in spiaggia**, in una notte che nasconde i nostri **corpi**, ascoltando le nostre parole e, magari, anche i nostri **silenzi**?"

Giuliana Mura

BIT WORLD

BIT WORLD DI LAI ROBERTO
VIA F. CAVALLOTTI, 98
20052 - MONZA MI

VENDITA PER CORRISPONDENZA TEL.039/2720499

PLAYSTATION
GIOCHI JAP/USA
PLAYSTATION UNIVERSALE L. 319.000

AZURE DREAMS	L.119.000
BIO HAZARD II	TEL.
BRAVE FENCER MUSASHIDEN	TEL
BUSHIDO BLADE II	TEL
BREATH OF FIRE 3	L.119.000
CAPITAN COMMANDO	TEL.
CAPITAN TSUBASA J	L.139.000
CRISIS BEAT	L.119.000
DEAD OR ALIVE	TEL
DOUBLE CAST	L.129.000
DRAGON BALL Z 1	L.89.000
DRAGON BALL Z 2	L.95.000
DRAGON BALL GT	L.109.000
EINHANDER	TEL
EVANGELION	TEL
FINAL FANTASY TACTICS	L.109.000
GODZILLA	TEL
GRAN STREAM SAGA USA	TEL
GUNDAM BATTLE MASTER II	TEL
HOKUTO NO KEN	L.139.000
LUNAR SILVERSTAR STORY	TEL
LUPIN 3	L.99.000
KARTIA	TEL- ------
KING OF FIGHTERS 97	L.129.000
KING OF FIGHTERS KYO	TEL
KONAMI COLL.	L.109.000
JAPAN GRAN TOURING CAR C.	L.99.000
JAPAN PRO WRESTLING 3	TEL
YATTAMAN II	TEL
YUNA FINAL EDITION	L.139.000
XENOGEAR	TEL
X-MEN VS STREET FIGHTER	TEL
MACROSS	L.99.000
NASCAR 99	TEL
MEGAMEN LEGEND	TEL
METAL GEAR SOLID	TEL
METAL SLUG	TEL
MORTAL KOMBAT 4	TEL
NINJA	TEL
PARASSITE EVE USA	TEL
POCKET FIGHTER	TEL
RANMA 1/2	L.149.000
REAL BOUT SPECIAL	TEL
RIVAL SCHOOLS	TEL
ROBOT WAR SHOOTING	L.109.000
SAGA FRONTIER	L.109.000
SILHUETTE MIRAGE	TEL
SAILOR MOON	TEL
SLAYER'S ROYAL II	TEL
SPYRO THE DRAGON	TEL
TACTICS OGREE	L.119.000
TEKKEN 3	TEL.
THE FIFTH ELEMENT	TEL
THUNDER FORCE V	L.129.000
TOBAL 2	L.139.000
WILD 9	TEL
WORLD CUP FRANCE 98 KONAMI	TEL

GIOCHI PAL USATI

FIFA 96	L.19.000	MDK	L.37.000
CRASH BANDICOOT 2	L.39.000	ACTUA SOCCER	L.37.000
IMPACT RACING	L.29.000	WILLIAMS ARCADEL.29.000	
WIPEOUT 2097	L.37.000	NBA LIVE 98	L.37.000
FORMULA 1	L.29.000	BOMBA 98	L.45.000
ACTUA SOCCER 2	L.45.000	TOMB RAIDER 2	L.37.000
ADIDAS P.SOCCER 97	L.37.000	FIFA 97	L.29.000
GRID RUN	L.29.000	ADIDAS P. SOCCER	L.29.000
PROJECT X 2	L.29.000	LONE SOLDIER	L.19.000
CASTLEVANIA	L.39.000		

I GIOCHI USATI CAMBIANO TUTTI I GIORNI, TELEFONA PER LA LISTA GIORNALIERA.

MERCATINO DELL'USATO

VALUTAZIONI RITIRO USATO:
GIOCHI PAL ANNO 95 L.10.000
GIOCHI PAL ANNO 96 L.15.000
GIOCHI PAL ANNO 97 L.20.000
GIOCHI PAL ANNO 98 L.25.000

GIOCHI USATI D'OCCASIONE:
GIOCHI PAL ANNO 95 L.19.000
GIOCHI PAL ANNO 96 L.29.000
GIOCHI PAL ANNO 97 L.39.000
GIOCHI PAL ANNO 98 L.45.000

ACCESSORI

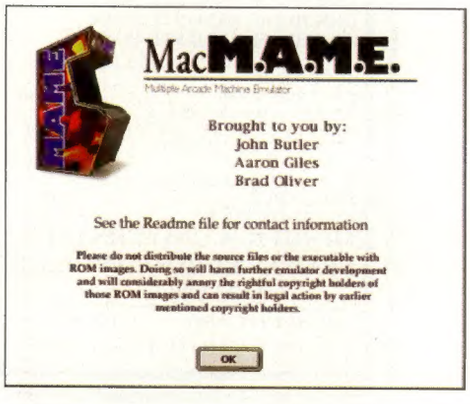
CAVO RGB SCART	L.19.900
JOYPAD SONY ORIGINALE	L.37.000
MEMORY CARD 15B SONY	L.29.000
MEMORY CARD 120 SLOT	L.45.000
CAVO LINK	L.29.000
PLAYSTICK: TRASFORMA IL TUO PAD IN UN JOYSTICK	L.15.000
PAD DUAL SCHOCK	L.69.000

MODIFICA UNIVERSALE USA/JAP/EURO+CAVO RGB L.70.000

VIDEO CD CARD L.199.000
VIDEO CD CARTONI JAP L.29/49

gnoranza generale è un male comune a più settori e che, aggiungerei, va combattuto (se proprio merita d'essere combattuto) in "terra nemica" se non altro per testare la forza e la validità delle nostre obiezioni e argomentazioni. Approfittiamo quindi del primo passo compiuto da Giuliana in casa nostra e diamoci dentro con le repliche. Cambiamo argomento.
Siamo davvero gelosi del videogame *come sostiene la nostra lettrice? La nostra passione per il videoludico stimola forse una sorta di risentimento o, appunto, gelosia nel constatare la sua inclusione nell'ampia sfera delle attività di moda? Lungi dal lamentarci della sua diffusione (finalmente!), non avremmo forse tutti i torti a sentirci spogliati di qualcosa che fino a poco tempo fa credevamo nostra e di nessun altro? E se il* retrogaming*, visto in quest'ottica, fosse solo un tentativo di distinguersi dalle masse? Il maniacale collezionismo di materiale videoludico antico, pre-massificazione, ci conferisce forse la tessera del-l'*hardcore gamer*? La* MAME-*mania dilaga e trasforma la tribù della vecchia generazione in una nicchia di antiquari felici di custodire nei propri* hard disk *i codici binari del passato. Poco importa (ri)giocarci, l'importante è dimostrare l'appartenenza ad un gruppo e con essa la dissociazione dalla massa. Più che una "*diminuzione della gioia giocherecciа trasmessa dai games*", per dirla con Nemesis Divina, ciò che lamentano i "veterani" è l'importanza assunta dalla massa dei neo-videogiocatori, la loro capacità di determinare l'orientamento del mercato, le loro colpe per aver privilegiato pochi generi forti (*beat'em up, racing game*), la loro ignoranza storica e conseguente incapacità di distinguere un capolavoro da un titolo mediocre. "Chi siete voi per decidere al posto mio cosa giocare e cosa no?" si chiede forse il* retrogamer*. Non è per causa vostra che siamo già al quarto episodio di quello schifo di* Mortal Kombat*? Non sono forse i vostri attacchi epilettici ad innescare campagne di demonizzazione che un tempo ci sfioravano appena? Siete arrivati ultimi e pretendete di saltare la fila! State facendo un casino tremendo! Fortuna che non potete intaccare il ricordo, la perfezione e la genuinità dei vecchi* games*! Fortuna che c'è il* MAME*, penoso sepolcro del mio fanciullino.*

MAME, *SALVACI TU!*



In risposta alla lettera di Emanuele Capelli sul numero di luglio di **SPC**, devo dire che a mio parere è eufemistico pensare che gli "strizzacervelli" rompano solo con la dannosità dei *videogames*. Parlare di psicologi e psichiatri nel senso generale del termine poi è sbagliato in quanto a dar voce a elementi al margine della categoria in cerca di successo, sono solo ed esclusivamente i *media* che sono, da sempre, alla ricerca dello scandalo o della grande minaccia per terrorizzare il lettore-spettatore. Così chi non ha informazione diretta sugli argomenti in questione diviene dipendente dal quotidiano o dal telegiornale di turno che, paradossalmente, rappresenta ai suoi occhi la "luce" per uscire dalla paranoia che esso stesso ha creato. Questo non è altro che il bizzarro equilibrio che l'informazione segue dalla sua nascita per fare cassetta sfruttando il terrore e le psicosi di massa sia che esse riguardino una guerra sia un male sociale. L'obiettivo nel mirino dei *media* cambia lentamente e si sposta dai *videogames* ai giochi di ruolo, dai fumetti alla cinematografia seguendo il vento e i *trend* del momento. Cosa c'è di meglio poi per rendere più credibili queste minacce che allegare alle deliranti tesi espresse in decine di articoli scritti coi piedi il parere dell'esperto di turno? E così dal nulla escono fuori grandi esperti come la mitica Vera Slepoj presidente dell'associazione italiana psicologi. No, non ho fatto un errore a scrivere la suddetta associazione in minuscolo perché essa è pressoché inesistente. Chiunque infatti in Italia può fondare un'associazione versando i dovuti contributi e la signora Slepoj è presidente di un'associazione di cui è l'unica iscritta. Squallido, no? Eppure questo le ha permesso di diventare una vera star nei telegiornali da cui si lancia in assurde invettive contro cartoni animati e *videogames*. La stampa, e in generale l'informazione di massa, a parte poche eccezioni, non è che una disgustosa bestia che si nutre della mancanza d'informazione della gente, mancanza d'informazione a cui lei stessa dovrebbe ovviare. Insomma oggi più che mai gli "eroi" sono coloro che cercando di documentare la verità che, alla faccia di chi metafisicamente la mette in discussione senza mai interessarsi a ciò che accade davvero, ESISTE. E ora più che mai ci rendiamo conto della sfortuna di un mondo che ha bisogno di eroi...

"La stampa e in generale l'informazione di massa non è che una disgustosa bestia che si nutre della mancanza d'informazione della gente"

Alessandro "Sandman" Casini

Alessandro "Sandman" Casini
Mascasin@tin.it
Redattore di BAKA!zine
http://awf.simplenet.com/bakazine/

Non mi trovo d'accordo con quel ragazzo, Francesco Cataldo, che denuncia la monotonia degli argomenti trattati sulla posta: di cosa vorrebbe che si parlasse? Capisco che è futile e forse un po' stupido tirare in ballo confronti tra PlayStation e Nintendo 64 o Saturn (pace all'anima sua) oppure chiedere consiglio sull'acquisto di giochi che devono ancora uscire; ma quale dovrebbe essere la missione di una rivista di videogiochi se non quella di "illuminare" uno spaesato lettore e potenziale acquirente con consigli e delucidazioni. Non voglio con questo ridurre la ragione d'esistere di una pubblicazione videoludica ad un semplice messaggio promozionale o "vetrina" dei negozianti; mi piace anzi credere che vi sia terreno fertile per discussioni che coinvolgano molteplici aspetti e ambiti culturali. Resta però il fatto che è principalmente di "giochini" che si vuol sentire parlare ed è grazie a quelli che **SPC** e concorrenza continuano ad esistere. Confesso che anch'io mi annoio quando si discute di argomenti triti e ritriti, ma (e con ciò spero di non sembrare demagogico) è così che deve essere.
Alla prossima
Cristiano Passamonti
Roma

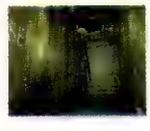
Motivate o meno, le lamentele di Francesco e di chi ne ha condiviso il punto di vista, non vanno sottovalutate. Per nostra fortuna* SPC *gode dell'apprezzamento di videogiocatori adulti, ma le loro esigenze spesso si scontrano con una realtà che sembra non prenderli in considerazione.
Francesco non lamenta la presenza di lettere "gioco-centriche" (è sicuramente di "giochini che si vuol sentir parlare"), ma gli argomenti ad essi correlati sono spesso ridondanti (fermo restando l'esigenza di una rinfrescata di tanto in tanto). In compenso sembra che la missiva in questione abbia stimolato qualcuno a contribuire con riflessioni, se non originalissime, almeno "rare", come puoi leggere tu stesso nella lettera qui sotto.

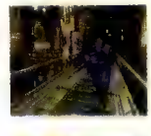
Varcata da un mese la soglia dei 30 anni, mi appresto per la prima volta a scrivere una lettera indirizzata alla redazione di una rivista. Mi sono sentito un po' coinvolto e chiamato in causa dall'andamento recente della rubrica **Playground**, prima con l'abbandono per sconforto di Matteo Bittanti e conseguente carico forzato della gestione di queste pagine sulle spalle di Morpheus (che non mi sembra abbia fatto salti di gioia, almeno all'inizio) ***[al contrario. Abitare lo spazio vissuto da Matteo per anni suscita timore ed apprensione, ma non mi impedisce di gioire per l'incarico assegnatomi]***, poi con le dichiarazioni di quest'ultimo scritte nel fascicolo di settembre sulla difficoltà di trovare argomenti degni di essere trattati in questo contesto, culminate con la scelta della lettera pubblicata in chiusura di quel numero alla quale non aggiungo ulteriori commenti. Mi trovo perciò in accordo con quanto scritto da Francesco Cataldo, sempre sull'edizione settembrina di **SPC**, sulle "colpe" di noi lettori (io mi sono abbonato a questa rivista anche perché positivamente colpito da questo spazio di "dialettica videoludica") e cerco di sopperire a questa mancanza facendo sentire

anche la mia voce; così spero di contribuire al "sogno" di Morpheus di trovare "missive interessanti" o "quantomeno scritte in italiano corrente". Inizio schierandomi a difesa dei *MediaWorld* (& Co.) tanto bistrattati nella lettera d'apertura del numero di SPC a cui continuo a far riferimento e nella risposta alla stessa: come per molte altre cose (ad es. la TV o un coltello da cucina), il loro valore positivo o negativo risiede nell'utilizzo che se ne fa. Io frequento spesso questi magazzini onnicomprensivi, in quanto appassionato di musica, video, computer ecc., che grazie ai meccanismi commerciali della grande distribuzione riescono a proporre, a volte, offerte economicamente interessanti. Ma se a me non interessa quanto viene esposto, seppur ad un prezzo convenientissimo, semplicemente non lo compro. È vero che nell'apparente vastità di scelta veniamo comunque indirizzati verso acquisti "premeditati" dai vari responsabili, direttori, venditori e chi altro, ma se noi manteniamo quel minimo di testa che siamo riusciti ancora a far funzionare indipendentemente dagli stimoli guidati dall'esterno, anche un *MediaWorld* diventa un luogo di interesse. Credo, inoltre, che uno dei motivi della tanto decantata diffusione della PSX, motivata ufficialmente dalla superiorità tecnica e dalla disponibilità di *software*, sia proprio questo canale distributivo che arriva diretto alle "masse" di cui si parlava nella lettera di Simone. Un altro motivo che, purtroppo, ritengo abbia contribuito in parte a questa massificazione della console Sony è da ricercarsi nella pirateria dilagante. Ormai è diventato relativamente facile e poco costoso duplicare un CD, tanto da innescare facilmente la mentalità del "*perché devo spendere 100.000 lire se posso avere la stessa cosa a un decimo?*". Non mi dilungo su questo argomento sul quale sono state spese già tante parole in ogni rivista di settore (mensilmente leggo altre 2 o 3 riviste dedicate a PlayStation e/o altre console) ma certo le cartucce di Nintendo 64 non sono copiabili e ho visto varie persone acquistare PSX solo perché si possono duplicare i giochi. A dire il vero, il sasso che volevo lanciare nello stagno di **Playground** era questo: perché un certo genere di giochi viene spesso associato alle atmosfere horror? Io non sopporto i film dell'orrore, non ho mai visto interamente una pellicola con Freddy Krueger (si scrive così?) e non ho mai aperto quella porta, né quel cancello in quella casa, così mi dispiace dover rinunciare a giochi ritenuti da critica e pubblico (per restare in gergo cinematografico, altra mia passione) dei capolavori quali i due (per ora) ***Resident Evil*** o i prossimi ***Silent Hill*** e ***Parasite Eve***. Questo genere di avventura con forti componenti *thriller* sembra potersi sviluppare solo se condita da abbondanti dosi di *splatter*, *gore* e tutti gli altri termini inglesi che volete, con il rischio di diventare dipendente e indissolubilmente succube dei suoi stessi effetti truculenti. Certo, si guadagna così il vastissimo pubblico degli amanti del genere che non si sono persi le 7 (!) puntate de *La Casa* e che risponderebbero senza esitazione alle domande di *Scream*, ma a questo punto chi gioca apprezza di più lo *zombie* che sgranocchia la gamba di un poliziotto, le esplosioni di cervelli e varie membra o le deformazioni terrificanti di alcuni personaggi piuttosto che la trama, il *gameplay*, l'atmosfera di tensione, caratteristiche di base di un buon *videogame* d'avventura. In campo cinematografico basti pensare ai vari film di Hitchcock per vedere quanto certe situazioni possano essere paurose pur senza mostrare squartamenti, torture, mutilazioni e quant'altro; pensiamo a

"Questo genere di **avventura** con forti componenti **thriller** sembra potersi sviluppare solo se condita da abbondanti dosi di **splatter**"

Marco Comi





FLASH GAMES

10139 TORINO - VIA VALDIERI 12 (VICINO PIAZZA ADRIANO)
TEL. 011/4340289 - FAX 011/4348189
ORARIO: 14,00/19,30 - SABATO TUTTO IL GIORNO

VENDITA GIOCHI E CONSOLES
M. DRIVE - S. NINTENDO - GAME GEAR - GAME BOY - NEO GEO
SATURN - PLAYSTATION - AMIGA - NINTENDO 64
COMPUTERS - CD ROM - SOFTWARE - PERMUTA E VENDITA USATO
ACCESSORI PER TUTTE LE CONSOLE

ACE COMBAT 2	E	88000
ACTUA TENNIS 2	E	TEL.
AIR RACE	E	68000
ALUNDRA	E	92000
BATMAN E ROBIN	E	TEL.
BATTLE ARENA TOSHINDEN 2	J	68000
BLOODY ROAR	E	84000
BOMBA 98	E	88000
BOMBERMAN WORLD	E	78000
BROKEN SWORD 2	E	88000
BUSHIDO BLADE	E	84000
BUST A MOVE 2	E	48000
BUST A MOVE 3	E	64000
CAESAR'S PALACE	E	TEL.
CASTELVANIA	E	84000
CIRCUIT BREAKERS	E	TEL.
COLIN MCRAE RALLY	E	89000
COLONY WARS	E	78000
COMMAND 2C RED ALERT	E	88000
CONSTRUCTOR	E	TEL.
COOL BOARDERS 2	E	89000
CRASH BANDICOOT 1	E	48000
CRASH BANDICOOT 2	E	88000
CRIME KILLER	E	88000
CRITICAL DEPTH	E	78000
DEAD OR ALIVE	E	92000
DEATHRAP DUNGEON	E	88000
DESCENT 2	E	78000
DESTRUCTION DERBY 2	E	48000
DIABLO	E	88000
DIE HARD TRILOGY	E	48000
DISRUPTOR	E	68000
DUKE NUKEM 3D	E	84000
FADE TO BLACK	E	48000
FIFA 98	E	86000
FIGHTING FORCE	E	88000
FINAL FANTASY VII	E	89000
FORMULA ONE 97	E	89000
FORSAKEN	E	84000
GRAN TURISMO	E	88000

ATTENZIONE!!!
IN QUESTO MESE
SU MOLTI TITOLI
ULTERIORE SCONTO

TELEFONARE

PLAYSTATION UNIVERSALE

TUTTO IL MATERIALE COPERTO DA GARANZIA

MESE DELLA PLAYSTATION

PREZZO FANTASTICO E GRADITO OMAGGIO

HARD CORE 4X4	E	68000
HEART OF DARKNESS	E	88000
INT. SOCCER PRO	E	49000
INT. S.S. SOCCER PRO 98	E	TEL.
K1 ARENA	E	84000
KURUSHI I	E	68000
JERSEY DEVIL	E	78000
JUDGE DREDD	E	88000
MADDEN NFL 98	E	86000
MASTER OF TERAS KASI	E	88000
MAXIMUM FORCE	E	88000
MDK	E	84000
MEGAMEN 8	E	89000
METAL GEAR SOLDIER	U	TEL.
MIDNIGHT RUN	E	84000
MONSTER TRUCKS	E	64000
MORTAL KOMBAT TRILOGY	E	48000
NAMCO MUSEUM 4-5	E	68000
NASCAR 98	E	89000
NBA LIVE 97	E	68000
NBA LIVE 98	E	89000
NEED FOR SPEED 3	E	92000
NEWMAN HAAS	E	88000
NHL 97	E	68000
NHL 98	E	89000
NHL FACE OF 97	E	58000
NIGHTMARE CREATURES	E	88000
NUCLEAR STRIKE	E	78000
ODD WORLD-ABE'S-ODDYSEE	E	84000
OVER BOARD	E	78000
PGA TOUR GOLF 97	E	64000
PGA TOUR GOLF 98	E	86000
PITFALL 3D	E	89000
POINT BLANK	E	76000
PREMIER MANAGER	E	89000
PREMIER MANAGER 98	E	TEL.
RASCAL	E	78000
RE LOADED	E	58000
RESIDENT EVIL 2	E	TEL.
SAMURAI SHOWDOWN	E	74000

PAGAMENTI DILAZIONATI SENZA INTERESSI

PREZZI IVA COMPRESA SUPERCOMPETITIVI

PREZZI PER CORRISPONDENZA TELEFONARE

SENSIBLE SOCCER 2000	E	TEL.
SINDACATE WARS	E	78000
SOUL BLADE	E	49000
SPIDER	E	68000
STREET FIGHTER COLL.	E	89000
STREET FIGHTER EX PLUS	E	84000
TEKKEN 2	E	48000
TEKKEN 3	E	94000
TENNIS ARENA	E	84000
TETRIS PLUS	E	94000
THEME HOSPITAL	E	89000
TIME CRISIS	E	78000
TIME CRISIS + PISTOLA	E	139000
TOKYO HIGHWAY	E	68000
TOMB RAIDER 1	E	52000
TOMB RAIDER 2	E	89000
TOMMY MAKINEN RALLY	E	82000
TOTAL DRIVING	E	88000
TOTAL NBA 98	E	78000
TOSHINDEN 3	E	78000
TWISTED METAL 2	E	68000
V - BALL (V - VOLLEY)	E	TEL.
WORLD CUP 98	E	78000
ZETA	E	69000
TITOLI PLATINUM		TEL.
OCCASIONI DA LIRE		29000

PISTOLE PER PSX - SATURN
JUDGE DREDD SUPER
TURBO GUN - LUNAR GUN

DISPONIBILI TUTTI GLI ACCESSORI PER PSX
DUAL SHOCK CONTROLLER L.52000 - MOUSE L.58000
MULTITAP L.78000 - CONTROLLER DA L.19000
ASCII GRIP - MEMORY CARD - TELEFONARE
E-mail: flashgames@iol.it

BOMBASTIC

● Sotto alcuni aspetti, la migliore simulazione di calcio mai vista; plasticità realistica nei movimenti, reale difficoltà nel portare la palla in zona tiro, passaggi al volo realmente realizzabili con continuità, portieri finalmente all'altezza del proprio ruolo (i portieri di questo titolo sono dei capolavori!), partite che finalmente finiscono con risultati credibili, 1-0, 2-1, addirittura 0-0, cosa chiedere di più se non giocare 10 minuti senza riuscire a fare neanche gol. Forse vi sentite mortificati e delusi? Ma che cosa pensate abbia provato Baggio quando gli è andato fuori quel pallonetto ai supplementari con la Francia se non delusione? Vi dico solo che dopo aver provato ***Bomba '98*** sono corso a vendere quello schifo di ***FIFA '98*** che fino a mezz'ora prima era il mio gioco preferito; mi sentivo preso per il c**o! Certo che però come *editor* ***Bomba '98*** fa pena.
Andrea Ressia

● Io ho comprato ***Bomba '98*** e me ne vanto. Sì, avete capito bene, ho speso un biglietto ne da cento per quella "schifezza" della Z-Axis! [...] La realizzazione tecnica è alquanto scadente (anche se le animazioni dei portieri sono le più belle che abbia mai visto), MA CHE DIVERTIMENTO! Ragazzi, ma come si permette End di affermare che il sistema di controllo rende difficile effettuare tre passaggi consecutivamente, quando io e i miei amici ci divertiamo un mondo nel produrre azioni sempre più belle, con una serie infinita di passaggi filtranti? [...] No ragazzi, ***Bomba '98*** è un titolo divertentissimo (pur con tutti i suoi difetti) e, soprattutto, è un titolo che va capito.
Lux '80

Shining o *Alien* (il primo di Ridley Scott) dove gli effetti speciali "orrorifici" vengono utilizzati ma non diventano la struttura sulla quale poggia tutta la pellicola. Insomma, al cinema o sulla nostra console il sangue dilaga e leggo sempre più spesso, vista la crescente offerta di prodotti del genere, recensioni compiacenti e apprezzamenti vari sulle componenti più crudeli di questo o quel *videogame*: la possibilità di torturare i nemici in ***Wild 9***, le *fatality* di ***Mortal Kombat***, le braccia strappate e le varie amenità descritte nelle *preview* di ***Thrill Kill*** o ***Bio Freaks***. Me ne dispiaccio, ma non per moralismo o per paura di influenze negative sulla psiche delle menti giovani o meno giovani, semplicemente non concepisco il divertimento scaturito dalla visione di un occhio trafitto da una lama o di una persona dilaniata, con dovizia di particolari, da creature di ogni sorta. Questo resta un parere del tutto personale e rispetto le scelte di tutti coloro (tanti) che amano Dario Argento, Wes Craven e John Carpenter traendo forti emozioni dalla possibilità di "vivere" con più partecipazione queste storie grazie a giochi come ***Resident Evil***. Io aspetto ***Metal Gear Solid***...
Ciao!
Marco Comi
Merate (LC)

***Felice di aver colpito nel segno e di averti indotto a scrivere una missiva meritevole di pubblicazione, ti rispondo con gioia. Lamentare la latitanza di una trama coinvolgente e di un'atmosfera di tensione in* Resident Evil *dimostra solo ciò che hai ammesso: non c'hai giocato. Più in generale i film come i videogiochi horror si svolgono sempre su due livelli. Sulla superficie c'è il livello grossolano, il* gore*, la violenza, il sangue, gli sventramenti (diciamo la parte "visibile"), ma su un altro livello (invisibile), ben più potente, l'orrore diventa una danza, una ricerca continua, ritmica. E' alla caccia del luogo dove noi, fruitori, viviamo al nostro livello più primitivo. L'horror cerca la caverna disadorna dove si nasconde il nostro cavernicolo dell'età della pietra, le nostre paure primordiali. E' questo secondo livello di orrore che provoca la pelle d'oca. Laddove* Mortal Kombat *e* Resident Evil *si somigliano per i litri di sangue digitale prodotti, allo stesso tempo non stimolano i medesimi recettori nervosi. Offrono violenze differenti. Nel primo la violenza è puramente accessoria, non trasmette nulla, resta fredda e inoffensiva. Nel titolo Capcom, invece, il terrore esiste, la tensione è sempre al di sopra del livello di guardia, l'uso di ansiolitici diventa quasi consigliabile. Le scene truculente hanno in questo caso un effetto che oserei definire liberatorio. Il disgusto divertito del videogiocatore ne rallenta il battito cardiaco, è solo la fine di un'esperienza al cardiopalmo.*

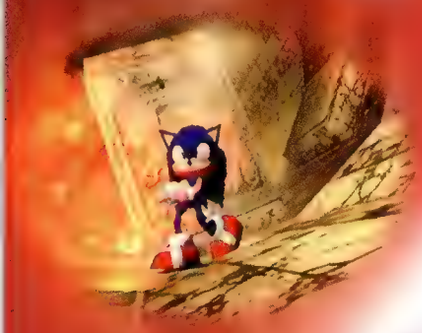
Era il Natale del 1986 quando le mie mani tremanti afferrarono lo scomodissimo *stick* del pur leggendario Atari 2600 per lasciarlo solo quattro anni dopo; le ore se ne andavano come per magilla tostando innocenti centipedi e superando beoti sul solitario circuito di ***Pole Position***; niente di che, diremmo oggi, ma per un bambino di otto anni cresciuto con *Megaloman* e *Babyl jr* quella era pura fantascienza... bei ricordi... sigh! In seguito vissi un periodo incerto costellato di splendidi RPG affrontati con il buon vecchio PC, fino ad arrivare ad una fatidica serata passata a casa di un amico, durante la quale i miei occhi si posarono esterrefatti su giochi come ***Air Combat, Toshinden 2, WipEout*** e compagnia bella: non resistetti più di due mesi prima di presentarmi alla cassa del negozio di fiducia con, sottobraccio, la scatola fiammante di PlayStation. Da allora un alternarsi d'euforia (***ISS Pro, Total NBA '97, Gran Turismo, BioHazard*** ecc.) e cocenti delusioni (***FIFA '96, Toshinden 3, Formula 1, Lifeforce Tenka*** ecc.), il tutto accompagnato da una buona dose di dialettica videoludica sulle vostre pagine e con gli amici. Veniamo ora al dunque: che la febbre per ***Metal Gear Solid*** stia salendo, nel mio caso tenuta a bada solo da sessioni al PC giocando ***Blade Runner*** e ***Quake 2*** (puri e semplici capolavori!), non è una novità né tantomeno uno scandalo. Scandaloso è invece l'accanimento con il quale alcuni "psicologi" (studio psicologia e vi assicuro che i professionisti validi sono ben altri) rivolgono inquisizioni gratuite agli amanti di ***BioHazard*** o di ***Quake*** tacciandoli di ogni perversione e possibili tendenze omicide quando, come insegnano i totem sacri della psicoanalisi, l'energia psichica convogliata all'interno dell'esperienza videoludica viene sottratta alle pulsioni potenzialmente aggressive, lasciando (posto che si faccia uso normale del videogioco) praticamente inalterata la voglia di interagire positivamente con persone care o negativamente con altre che sarebbero comunque sgradite. Detto in soldoni: mille morti di più a ***Quake***, uno di meno a Milano... meditate gente, meditate. Non so voi, ma io a tirare pugni contro il muro del soggiorno preferisco friggere alieni e *zombie*: stesso risultato, risparmio cerotti e mi diverto un casino... o no? Detto ciò vado a convogliare la mia incazzatura per l'ora di coda sotto il sole che mi sono dovuto sorbire stamattina e, complimentandomi per le nuove rubriche, vi saluto tutti con cameratesche pacche sulle spalle.
Let the light surround you!
Dario Pagani
Dariopagani@hotmail.com

> **"energia psichica convogliata all'interno dell'esperienza videoludica viene sottratta alle pulsioni potenzialmente aggressive"**
>
> Dario Pagani

Ciao Morpheus,
Torno dalle vacanze (ora totalmente terminate: ma è l'estate che passa in fretta o è che dura un mese solo?) e prendo felicemente atto della mia seconda pubblicazione e del mio "diritto di replica" soddisfatto. Non ti ringrazio, perché fai solo il tuo lavoro, ma mi complimento con te per la serietà... e non sto "leccando" visto che comunque mi hai dato torto (chissà che non ce l'abbia io sul serio? Naaaaaah!). Un saggio amico di famiglia (pure 'nu poco rincitrullito) ama ripetere che "*se l'uomo vivesse 500 anni il mondo avrebbe qualche speranza di rimanere integro*" e questo perché saremmo in grado di vedere e toccare le conseguenze, magari differite, delle nostre azioni. Il problema è che ognuno di noi (io per primo) agisce per sé stesso (cosa che in fondo trovo pure "naturale", in senso letterale) e l'IMPEGNO PER LE FUTURE GENERAZIONI, che riempie la bocca di ogni corrente politica, è solo un senso di colpa che di tanto in tanto ci sfiora. Ragazzi, se vivessimo 500 anni non compreremmo (o molti di noi non comprerebbero) CD copiati... Perché la ragione, a volte, arriva più lontano della coscienza? Sono pronto a ricevere la vostra frusta (lettori compresi, visto che "dovremmo coinvolgere tutti", giusto?). Io intanto rifletto e spero di riuscire a reagire rientrando negli scomodi, ma ambiti binari dell'onestà...
Emiliano Andretti

Wow! Ho convertito Emiliano! Scherzi a parte, benvenuto.

gli specialisti



dreamcast

[sta arrivando..]

software in uscita:

seventh cross
pen pen ice tricelion
war turb
godzilla
d2
sonic adventures

[..prenotalo ora!]

ORARI: 9.30-12.30 15.00-19.30 (LUNEDI MATTINA CHIUSO)
VENDITA PER CORRISPONDENZA
SERVIZIO ASSISTENZA ON-LINE
CASH & CARRY PER RIVENDITORI
TEL.02/54101044 (5 LINEE R.A.)
FAX.02/54101076
www.intremarket.com/micromedia

TUTTI I MARCHI SOPRA RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO LEGITTIMI PROPRIETARI.

MICROMEDIA

MICROMEDIA s.n.c.
VIALE MONTENERO 12
20135 MILANO ITALY

FAQ

SPEDITE I VOSTRI QUESITI A:
FAQ - SUPER PLAYSTATION CONSOLE
VIA XXV APRILE 39 - 20091 BRESSO (MI)
OPPURE TRAMITE E-MAIL A:
morfeus@tin.it

Cara redazione di **SPC**,
sono un vostro puntuale lettore e spero possiate rispondere alle mie domande:
1. E' prevista una conversione per PlayStation di *Quake 2* e soprattutto *Unreal*? In caso affermativo, quanto dovrò aspettare?
2. Per questi tipi di giochi quale periferica è consigliabile? Un *mouse* per esempio?
3. Alcuni mesi fa ho acquistato un *joypad* analogico giapponese, ma non sono ancora riuscito a sentire le vibrazioni del *force feedback*; acquistando ora il *DualShock* mi garantite la compatibilità di quest'ultimo con giochi sia PAL che NTSC?
Ringraziandovi fin d'ora, vi porgo i miei più cordiali saluti.
Luca Carpi

1. E' prevista unicamente la conversione di **Quake II**. *Activision ne ha annunciato l'esistenza lo scorso giugno e, come prevedibile,* **Quake II** *per PlayStation vanterà alcuni livelli e nemici inediti. Previsto per dicembre. Per quanto riguarda* **Unreal**, *Epic Megagames non ha annunciato nulla. E' noto solo che il suo* **engine** *grafico verrà impiegato in* **Duke Nukem Forever** *di 3D Realms (PC) e in un misterioso progetto di Oddworld Inhabitants (sempre e solo PC). Giusto per completare il quadro relativo ad* **Unreal** *è utile informare che Epic Megagames è alle prese con una sua versione per Dreamcast.*
2. Un **mouse**? *E perché? Il* **controller** *Sony funziona benissimo, tranquillo.*
3. Garantiamo e mettiamo pure la mano sul fuoco. La versione giapponese e quella occidentale di **DualShock** *sono tecnicamente identiche. Fino ad oggi,* **SPC** *non ha riscontrato alcuna incompatibilità.*

Cara redazione,
possiedo da circa un mese PlayStation e da altrettanto tempo seguo la vostra rivista. Vi scrivo per porvi alcune domande. Eccole:
1. Cosa ne pensate di *Messiah* e quando potrebbe arrivare nei negozi italiani?
2. E *Medievil*?
3. E *O.D.T.*?
4. Possiedo i titoli *ISS Pro* e *Impact Racing*. Vi chiedo trucchi per entrambi i titoli, ma soprattutto per il secondo.
Un "aloha" a tutti e grazie per la disponibilità.
Francesco "vevo" Veronese

1. Durante l'ultimo **ECTS**, *Shiny non ha mostrato alcuna demo della versione PlayStation di* **Messiah**. *Dubbi e perplessità sul suo effettivo avanzamento nel piano di sviluppo sono stati fugati da Shiny stessa che ne riconferma la commercializzazione per la fine dell'anno... almeno negli States.*
2. Ottimo **Medievil**. *Corri a leggerne la recensione pubblicata a pagina n74.*
3. **O.D.T.** *promette bene. Lo sviluppo del nuovo* **action game** *di Psygnosis è alle fasi conclusive, tant'è vero che è previsto per il 30 ottobre in formato PAL. Recensione completa sul prossimo numero di* **SPC**.
4. Con la nascita di **PowerStation**, **SPC** *ha demandato alla* **Bacheca** *in essa contenuta ogni onere relativo alla divulgazione di* **cheat** *e trucchi su richiesta. Sono stato cattivo. Scusa. Per non lasciarti con l'amaro in bocca ti comunico che per ottenere l'invulnerabilità in* **Impact Racing** *è sufficiente accedere alla schermata delle password e digitare* **I.AM.IMORTAL** *(con una sola "M").*

Spett.le redazione di **Super PlayStation Console**,
1. Vorrei comprare una *Action Replay*, ma mi è stato detto che serve l'uso del computer per utilizzarla; è vero?
2. Da qui a Natale vorrei acquistare 4 CD (1 sparatutto, 1 GDR, 1 picchiaduro, 1 platform). Consigli?
3. Vorrei rivolgermi ai lettori per questo quesito: in *FFVII* come avete fatto a sconfiggere Dane l'amico nemico di Barret?
Ringrazio tutti sentitamente,
Melissa

1. Niente di più falso.
2. **Einhander** *e* **Colony Wars Vendetta** *rappresentano i migliori esemplari di sparatutto pubblicati per PlayStation. Il primo, disponibile solo in formato NTSC, è stato recensito sul n° 44 di* **SPC** *(globale 95%). Del secondo puoi conoscere tutto ciò che ti serve leggendo la recensione su questo stesso numero. Per quanto riguarda i RPG ti consiglio di pazientare un po' nell'attesa che le versioni linguisticamente fruibili di* **Final Fantasy VIII** *(Square) e* **Star Ocean Second Story** *(Enix) approdino sugli scaffali del tuo negozio di fiducia. La versione PAL di* **Tekken 3** *è, invece, già nei negozi, non indugiare e procedi pure all'acquisto. Per quanto riguarda i platform ti consiglio* **Pandemonium 1** *e* **2** *oppure* **Gex: Enter The Gecko** *(84% su* **SPC** *47) e* **Spyro The Dragon** *(recensito a pagina 76) se ti piacciono i giochi alla* **Mario 64**. *Anche* **Tombi** *non è male.*
3. ...

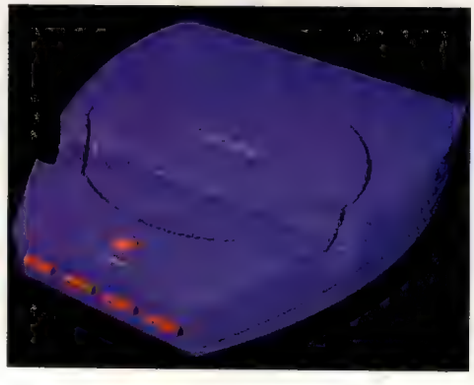
Carissima redazione di **Super PlayStation Console**,
mi chiamo Giuseppe Negro, ho 14 anni e vi scrivo per dirvi che la vostra rivista è "grande" e perché spero rispondiate alle mie domande:
1. Avete già immagini e informazioni su *Gran Turismo 2*, *Tomb Raider 3* e *Formula 1 '98*?
2. Quanti CD-Rom occupa *Metal Gear Solid*?
3. Potete darmi informazioni sull'*hardware* di PlayStation 2?
4. Avete mai pensato di includere alla rivista un CD *demo* una volta ogni sei mesi? Sono convinto che fareste felici molti lettori e ne attirereste di nuovi.
5. Avete parlato di una macchina di nome *GameBooster* che rende i giochi per Game Boy giocabili su PlayStation. Vorrei sapere se sono in fase di produzione altre macchine capaci di fare altrettanto con i giochi per Super Nintendo, MegaDrive o Saturn e quanto verrebbero a costare.
6. Ci sarà un seguito di *Bomberman World*?
7. E' stato annunciato *Soul Calibur* per PlayStation?
Ciao e grazie,
Giuseppe Negro

1. Sì per il secondo e il terzo (vedi Preview), no per il primo. Fonti interne a Sony assicurano comunque che lo sviluppo di **Gran Turismo 2** *è attualmente in corso e c. : un annuncio in merito verrà fatto a fine anno.*
2. Due più un terzo CD con il demo di **Suikoden 2**. *L'edizione limitata di* **Metal Gear Solid** *(il* **Premium Package***) ne include un quarto contenente il* **soundtrack** *delle versioni a 8-bit del game Konami, insieme ad una maglietta, una targhetta metallica e altri gadget. Il* **MGS Premium Package** *non verrà distribuito in occidente.*

IL PREMIUM PACKAGE DI METAL GEAR SOLID, COMMERCIALIZZATO DA KONAMI OF JAPAN IN EDIZIONE LIMITATA, NON VERRÀ DISTRIBUITO IN OCCIDENTE.

3. Certo, se ne avessimo di più attendibili. L'ultima indiscrezione giunta in redazione parla di un annuncio ufficiale entro l'anno. Goditi intanto l'ennesimo **design** *fasullo di PlayStation 2 (vedi foto)...*
4. Ne siamo convinti anche noi. Chissà, in un futuro non troppo lontano...
5. Nessun "SuperBooster", "MegaBooster" o "SaturnBooster" sono in arrivo per PlayStation. Più che per motivi prettamente tecnici, la scelta di limitarsi al solo Game Boy ha radici economiche. Non dimentichiamo che il portatile Nintendo è la console più diffusa al mondo.
6. Perché no?
7. Namco ha dato inizio al processo di conversione di **Soul**

COSA NE FARESTE DI PLAYSTATION 2 SE AVESSE QUESTA FORMA?



Calibur *per PlayStation riservandosi di comunicarne a breve la data di commercializzazione.*

Cari amici di SPC,
sono un vostro nuovo, ma affezionato lettore e trovo la vostra rivista la migliore disponibile.
1. Sono appassionato di giochi tipo *Syndicate Wars*; me ne potreste consigliare qualcuno simile?
2. E' vero che i giochi versione JAP/NTSC sono meno definiti, ma più veloci di quelli PAL?
3. Si può avere qualche onesto trucchetto per *WipEout 2097*?
4. Qual è il miglior volante (secondo voi) compatibile con PlayStation?
5. Come piazzate *Bust-a-Move* tra *Parappa The Rapper* e *Spice World*?
6. Quanti livelli conta il nuovo *Duke Nukem*?
Grazie per avermi almeno letto. Continuate così!
Giovanni Iezzi
Chieti

1. Hmmm... qualcosa simile a **Syndicate Wars***? Niente che meriti di essere nominato su queste pagine.*
2. Sacrosanto, ma la minore definizione di cui parli è impercettibile.
3. Certo, scrivendo alla rubrica **Bacheca** *del periodico* **PowerStation.**
4. Il **MadCatz** *è uno dei migliori e a breve ne verrà commercializzata un versione col* **feedback** *pienamente compatibile con* **DualShock.**
5. **Spice World** *permette solo di realizzare ridicole coreografie e di assistere inebetiti ai balletti delle Spice digitali o ad alcuni filmati in FMV d'interesse pari a zero.* **Parappa** *e* **Bust-a-Move** *(aka* **Bust a Groove** *qui da noi), al contrario, sono dei veri e propri simulatori di ballo. Il primo privilegia il rap e l'hip-pop, il secondo le sonorità martellanti della discomusic. Impartire comandi a ritmo di musica costituisce il quid ludico.*
6. **Duke Nukem: Time To Kill** *è suddiviso in quattro mega-epoche: moderna, romana, medievale e il vecchio west.*

Ciao Morpheus, come va? A me benissimo perché mi diverto un mondo con la mia PlayStation! Puoi, per favore, rispondere ai miei quesiti? Thanks!
1. Quali sono i migliori platform 2D per PSX?
2. Quando esce *Guilty Gear* PAL?
3. E *Parasite Eve*? Sarà in italiano?
4. *WipEout 2097* è ancora il miglior *racing game* futuristico?
5. PlayStation 2 userà DVD o CD speciali come Dreamcast?
Salutoni a tutta la reda da...
The Slayer

GUILTY GEAR: *A QUANDO LA VERSIONE PAL? (VEDI LETTERA DI THE SLAYER)*

1. Er... **platform** *2D? Ne esiste qualcuno? Forse* **Tombi...**
2. La data di commercializzazione di **Guilty Gear** *PAL non è stata annunciata.*
3. Probabilmente sì.
4. Assolutamente sì.
5. L'opinione generale confida nella prima ipotesi.

Cara redazione di SPC,
non avendo il computer ne approfitto per mandarvi questa *e-mail* da casa di un amico. Innanzitutto complimenti per la rivista. Visto che vi seguo da un paio d'anni vorrei porvi alcune domande:
1. Di quanti bit sarà la PlayStation 2, 64 o 128? Avrà le stesse potenzialità di Dreamcast? Quando sarà in commercio?
2. Visto che Dreamcast ha annunciato *Resident Evil 4*, suppongo che il terzo episodio sarà disponibile sulla PSX? E' già in fase di sviluppo?
Spero che rispondiate alla mia *e-mail*. Tanti saluti.
Arcky
Via Internet

1. Proprio in questo istante un movimento sgraziato ha fatto precipitare la sfera di cristallo sul pavimento. Ouch! S'è rotta.
2. Sì. **Resident Evil 3** *si appresta a far tremare ancora una volta gli utenti PlayStation.*

SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA - TELEFONARE ALLO 011/682.26.35 • Fax 011/606.89.85
E-MAIL: ADELG@TIN.IT **VUOI APRIRE UN NUOVO PUNTO VENDITA? CONTATTACI AL PIÙ PRESTO**

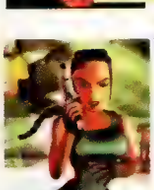
Amici del Gioco
Moncalieri • Torino
Corso Roma, 48

- prezzi esclusivi per corrispondenza
- i prezzi sono IVA inclusa
- tutti i prodotti sono coperti da garanzia
- PERMUTA E VENDITA DELL'USATO

GIOCHI PER GAME BOY e PC

TELEFONARE

TELEFONARE


TOMB RAIDER III
PRENOTARE

PLAYSTATION

PLAYSTATION CONSOLE ITALIANA + GIOCO	OFFERTA	
ACC JOYPAD PAL	L. 35.000	
ACC JOYPAD SONY	L. 39.000	
ACC LINK CABLE PAL	L. 29.000	
ACC MEMORY CARD PAL	L. 39.000	
ACC MOUSE PAL	L. 59.000	
ACC RGB SCART	L. 29.000	
ACC RFU ADAPTOR	L. 45.000	
ACTUA SOCCER 2	L. 89.000	
ACTUA TENNIS	L. 92.000	
ALL STAR TENNIS 99	L. 99.000	
ALIEN RESURECTION	TELEFONARE	
ALUNDRA	L. 89.000	
ARMOURED CORE	TELEFONARE	
AYRTON SENNA KART 2	L. 79.000	
ASSAULT	TELEFONARE	
BABI UNIVERSE	L. 75.000	
BATMAN E ROBIN	L. 89.000	
BLAST RADIUS	TELEFONARE	
BLASTO	L. 79.000	
BLOODY ROAR	L. 89.000	
BOMBERMAN WORLD	L. 89.000	
BREATH OF FIRE 3	L. 95.000	
BROKEN SWORD 2	L. 92.000	
BUBBLE BOBBLE 2	TELEFONARE	
BUST A MOVIE III	L. 69.000	
BUSCHIDO BLADE 2	TELEFONARE	
CARMAGEDDON	TELEFONARE	
CASPER	L. 65.000	
COLONY WARS 2	TELEFONARE	
CONSTRUCTOR (ITA)	L. 95.000	
COOL BOARDERS 2	L. 82.000	
CRASH BANDICOOT 2	L. 92.000	
CRIME KILLER	L. 89.000	
CRITICAL DEPT	TELEFONARE	
CROC	L. 79.000	
DEATHTRAP DUNGEON	L. 85.000	
DIABLO	TELEFONARE	
DISCWORLD 2	L. 82.000	
DUKE NUKEM TIME TO KILL	L. 95.000	
EARTH WORM SIM 3D	TELEFONARE	
ECHO NIGHT	TELEFONARE	
FIFA '98	L. 79.000	
FIFTH ELEMENT	L. 87.000	
FINAL FANTASY VII	L. 92.000	
FINAL FANTASY TACTICS JAP	DISPONIBILE	
FLUID	L. 79.000	
FORMULA 1 '97	OFFERTISSIMA	
FORSAKEN	TELEFONARE	
GEX ENTER THE GECKO	TELEFONARE	
G POLICE	L. 89.000	
GLOBAL DOMINATION	TELEFONARE	
GOST IN THE SHELL	L. 89.000	
GRAN TURISMO	TELEFONARE	
HEART OFF DARKNESS	TELEFONARE	
HERCULES	L. 89.000	
INT. SUP. STAR SOCCER '98	OFFERTISSIMA	
KULA WORLD	TELEFONARE	
LEGGEND	TELEFONARE	
LUNATIK	L. 92.000	
MAN IN BLACK	TELEFONARE	
MARVEL SUPER HEROES	L. 89.000	
MEDIEVIL	TELEFONARE	
MORTAL COMBAT 4	L. 93.000	
MOTO RACER	L. 89.000	
NAGANO WINTER OLYMPICS 98	TELEFONARE	
NEED FOR SPEED III	L. 89.000	
NEWMAN HAAS	TELEFONARE	
NFL EXTREME	L. 87.000	
NHL FACE OFF '98	L. 79.000	
NIGHTMARE CREATURES	L. 89.000	
NINJA	TELEFONARE	
NUCLEAR STRIKE	L. 89.000	
ODDWORLD: ABE'S ODYSSEI	L. 92.000	
ODT	TELEFONARE	
ONE	L. 92.000	
PANDEMONIUM 2	L. 89.000	
PITFALL 3D	L. 89.000	
POINT BLACK X G CON	L. 75.000	
POPULOS THE 3RD COMING	TELEFONARE	
POWER SOCCER 2	TELEFONARE	
RASCAL	L. 89.000	
RED ALLERT	OFFERTISSIMA	
RESIDENT EVIL DIRECTORS	L. 89.000	
ROAD RASH 3D	TELEFONARE	
SAN FRANCISCO RUSH	TELEFONARE	
SCARS	TELEFONARE	
SENSIBLE SOCCER 2000	L. 92.000	
SHADOW GUNNER	TELEFONARE	
SIM CITY 2000	L. 59.000	
SMALL SOLDIER	TELEFONARE	
SPAWN	L. 75.000	
SPEC OPS	TELEFONARE	
SPICE WORLD	L. 49.000	
SPYRO THE DRAGON	L. 89.000	
SOUL BLADE	L. 92.000	
SUI KODEN	L. 79.000	
SUPER PANG COLLECTIONS	TELEFONARE	
STEEL REIGN	TELEFONARE	
STREET FIGHTER COLLECTION	L. 89.000	
STREET FIGHTER EX 3D	L. 89.000	
SUPER CROSS '98	L. 92.000	
SUPER PUZZLE FX 2	L. 59.000	
TENCHU	L. 95.000	
TEKKEN 3	TELEFONARE	
THE FIFTH ELEMENT	TELEFONARE	
THE LOST WORLD	L. 89.000	
THE NEED FOR SPEED III	TELEFONARE	
THEME HOSPITAL	TELEFONARE	
TIME CRISIS + PISTOLA	L. 149.000	
TOCA TOURING CAR	OFFERTA	
TOMB RAIDER 2	L. 95.000	
TOMB RAIDER III	TELEFONARE	
TOMBI	L. 89.000	
UNHOLY WAR	TELEFONARE	
V 2000	L. 89.000	
VICTORY BOXING 2	L. 95.000	
V-RALLY	OFFERTISSIMA	
V. VOLLEY	TELEFONARE	
WAR KRAFT 2	L. 69.000	
WILD'S 9	L. 92.000	
WILD ARMS	TELEFONARE	
WWF WARZONE	L. 92.000	
Z	TELEFONARE	
ZERO DIVIDE 2	L. 75.000	

IMPORTAZIONE DIRETTA DAGLI USA TELEFONARE.

TELEFONARE

TELEFONARE

L. 89.000

IMPORTANTE!!!
Per tutti i titoli non elencati, telefonate al 011/606.89.19

L. 92.000

SI EFFETTUA LISTINO RIVENDITORI

TELEFONARE

TELEFONARE

TELEFONARE

TELEFONARE

INT. S S PRO 98

DOOM - FINAL DOOM - MORTAL KOMBAT TRILOGY - INT. SS. SOCCER PRO - TEKKEN 2 - PANDEMONIUM - FORMULA 1 - CRASH BANDICOT - ZERO DIVIDE - NHL '97 - FIFA '97 - MICROMACHINES V3 - NBA LIVE '97 - DIE HARD TRYLOGY - WIPE OUT 2097 - THE NEED FOR SPEED - DARKLIGHT CONFLICT - DESTRUCTIO DERBY 2 - PORSCHE CHALLENGER - ADIDAS POWER SOCCER - SOUL BLADE - ABE'S ODISSEY - RESIDENT EVIL - TOCA TOURING CAR - COMMAND & CONQUER PLAT - TOMB RAIDER ...E TANTI ALTRI!
TELEFONARE PER INFORMAZIONI

TELEFONARE

TELEFONARE

N.B. I prezzi possono variare senza preavviso

Tutti i nomi e marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER PRO 98...

Attenzione: con ISSPro 98 troverete come fantastico omaggio l'esclusiva demo giocabile di **METAL GEAR SOLID**

HALIFAX SpA - Via Bisceglie, 71 - 20152 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

International Superstar Soccer Pro 98 and Konami® are trademarks of Konami Co. Ltd. "PlayStation" and PlayStation® are trademarks of Sony Computer Entertainment inc.

CHI AMA IL CALCIO LO GIOCA QUI!

International Superstar Soccer Pro 98 "straccia" qualsiasi gioco di calcio elevando alla massima potenza grafica, giocabilità e divertimento! Tutto quello che avete sempre desiderato da un gioco di calcio oggi è realtà. I piu' forti giocatori del mondo scendono in campo per regalarvi le più fantastiche prodezze balistiche, scatti brucianti, dribbling ubriacanti e azioni spettacolari.

- **Tutte le più forti nazionali presenti.**
- **Nomi dei giocatori completamente modificabili a piacimento.**
- **Giocabilità superiore, per un divertimento mai raggiunto.**
- **Completa configurazione di coppe e tornei.**
- **Possibilità di giocare tornei da 1 a 32 giocatori.**
- **Grafica fluida e dettagliata come mai vista finora!**
- **Possibilità di selezionare la tattica di gioco in tempo reale.**

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER

KONAMI®

PlayStation

COMPLETAMENTE IN ITALIANO

TI ASPETTIAMO DAL 22 AL 26 OTTOBRE AL PADIGLIONE 25 SMAU 1998

HALIFAX

www.halifax.it

Speciale ECTS '98

*Edizione 1998 dell'**European Computer Trade Show, la più importante fiera di videogiochi in ambito europeo**: la solita carrellata di titoli che faranno la propria comparsa sugli scaffali dei negozi a Natale, i soliti **scambi di complimenti**, il solito **gossip**, la solita caccia ai biglietti per i party più esclusivi... **Ma ce n'era davvero bisogno?***

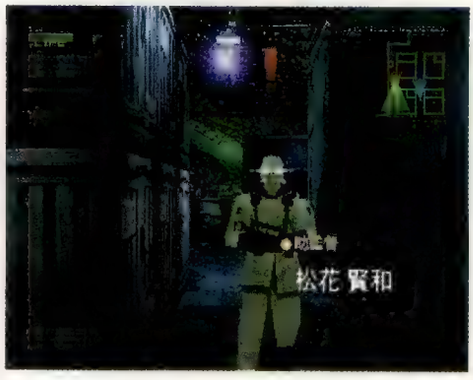
ESISTE SOLO UN MODO PER DEFINIRE L'ULTIMA EDIZIONE DELL'ECTS: UN FIASCO TOTALE. O QUASI. Le premesse per un insuccesso di dimensioni epiche in effetti c'erano tutte: molte case (fra cui Electronic Arts, GT Interactive e Activision) avevano infatti scelto di disertare i padiglioni della fiera londinese per i costi spropositati degli spazi espositivi, optando in molti casi per presentazioni esterne alla fiera di Olympia (com'è stato nel caso di Sega con la presentazione alla stampa europea di *Dreamcast*). La vicinanza con il ben più importante *E3* (la fiera statunitense che si tiene verso la fine di maggio), la situazione economica incerta di molte case (da Virgin, che non ha allestito alcuno stand, a Psygnosis, che ha presentato pochissimi titoli e che, sembra ormai certo, verrà presto fagocitata da Eidos) e il generale piattume che sembra contraddistinguere lo stato attuale dei videogiochi non hanno certo facilitato le cose. I numeri, in ogni caso, sembrano dar ragione agli organizzatori: l'edizione '98 dell'*ECTS* ha segnato cifre record per quanto riguarda numero di visitatori e superficie espositiva (ed è per questo che all'inizio parlavamo di un "quasi" fiasco). La realtà però è ben diversa: lo spazio fieristico era sì più ampio degli altri anni, ma questo è stato in larga parte dovuto al gigantesco stand allestito da Nintendo (mentre gli anni passati la presenza della grande "N" era stata davvero ridotta). Così, PR, giornalisti, addetti al settore e imboscati di ogni risma hanno girovagato per tre giorni ammirando titoli visti pochi mesi prima (all'*E3*, appunto) e recuperando il sorriso solo in occasione di qualche *show* con donnine discinte (e c'è qualcuno che ci vuol far credere che i videogiocatori non sono dei *nerd*? Ma per favore...). Visto che gli *ECTS Awards* (che dovrebbero essere, nelle intenzioni degli organizzatori, gli "Oscar dei videogiochi") si sono rivelati del tutto inattendibili, la redazione di SPC ha deciso di istituire dei premi alternativi. Come dimenticarsi infatti del...

TITOLO CHE GLI SVILUPPATORI ASSICURANO USCIRA' SICURAMENTE PER NATALE, MENTRE IN REALTA' LE PROBABILITA' SONO UGUALI A QUELLE CHE HA LA SALERNITANA (CON TUTTO IL RISPETTO PER LA COMPAGINE CAMPANA) DI VINCERE IL CAMPIONATO: *Messiah*. Alla Shiny insistono: "*tranquilli, la versione PlayStation è allo stesso stadio di sviluppo della versione PC*". Ci piacerebbe sapere perché sono MESI che vediamo progredire la versione PC (peraltro eccezionale), mentre di quella per la console Sony ci sono sempre e solo schermate statiche... Mah, andiamo avanti con il...

SEGUITO MENO DESIDERATO DI TUTTA LA STORIA DEI VIDEOGIOCHI, NONCHE' LICENZA PIU' INUTILE DEL PIANETA: *Brian Lara Cricket '98*. In questa categoria in effetti le *nomination* erano moltissime, ma abbiamo voluto premiare Codemasters anche per la notizia che presto la casa dei fratelli Darling lancerà una simulazione pugilistica avente come protagonista Prince Naseem, un esaltato totalmente sconosciuto al di fuori dei confini del Regno Unito. Per fortuna fanno anche *TOCA 2*... Procediamo col...

TENTATIVO PEGGIO RIUSCITO DI CREARE HYPE ATTORNO A UN VIDEOGIOCO: SCi con *Carmaggedon 2: Carpocalypse Now*. Passata la polemica, in molti si erano resi conto della mediocrità del primo *Carmaggedon*, eppure il titolo SCi aveva venduto davvero bene. Grazie al cielo, con questo seguito in molti hanno aperto gli occhi... Occupiamoci ora della...

RESSA PIU' TOTALE DI FRONTE A UNO STAND SENZA CONTARE QUANDO C'ERA QUALCHE BALLERINA IN TANGA O NELL MC ANDREW (OVVERO LA MODELLA CHE IMPERSONA LARA CROFT) CHE DISTRIBUIVA AUTOGRAFI: stand Konami. La coda di persone che aspettavano pazientemente il proprio turno per vedere di persona *Metal Gear Solid* era davvero assurda, soprattutto contando che la versione *japu* era disponibile nei negozi proprio in quei giorni. In effetti bisogna dire che il titolo Konami (che trovate recensito a pagina 66) era superiore di una spanna ai titoli pre-



LA FOLLA CHE SI ACCALCAVA PER VEDERE METAL GEAR SOLID ERA INFERIORE SOLO A QUELLA DELLO STAND EIDOS DOV'ERA PRESENTE NELL MC ANDREW, "THE REAL LARA CROFT"...

MESSIAH *(INTERPLAY)*: *A NATALE. CERTO CERTO, COME NO?*

senti negli altri stand... E, a proposito di stand...

STAND CON LA PERCENTUALE PIU' ALTA DI TITOLI GIA' VISTI E RIVISTI, DELLA SERIE "FACCIAMO CREDERE DI AVERE UNA LINE-UP MASSICCIA E DI NON PREOCCUPARCI MINIMAMENTE DEL FUTURO": stand Nintendo. *Zelda* a parte, il padiglione della grande "N" era colmo di titoli usciti da tempo immemorabile: è proprio vero che pur di far numero... Sotto ora col...

TITOLO INASPETTATO, ORIGINALE E DIVERTENTE, MA CHE CON OGNI PROBABILITA' VENDERA' DAVVERO POCO: *Music*. Il *software* Codemasters permette di creare delle canzoni in modo facile e (abbastanza) completo: il risultato non è affatto male (com'era dimostrato dai pezzi *techno* e *ambient* creati dai programmatori e che pompavano a tutto volume dalle casse dello stand Codemasters), ma resta da verificare l'effettiva commercializzazione del prodotto.

Shiftiamoci ora al...

PREMIO "TESTA DE COCCIO" ALLA CASA CHE HA DIMOSTRATO DI NON CAPIRE UNA BEGA DEI PROPRI ERRORI PASSATI: Acclaim. Ma come? Quando erano con l'acqua alla gola, qualche tempo fa, i responsabili di Acclaim avevano prontamente indicato nel numero eccessivo di licenze acquistate la causa principale del tracollo economico della compagnia americana. E ora, cosa ci propongono? *WWF Warzone, Shadowman, South Park, Revolt* (con licenza ToyVolt), *NBA* di qua, *NFL* di là... Mah, meglio chiudere con l'immancabile...

MIGLIOR PARTY: Sony. 4.000 persone (di cui la metà ubriache) in un magazzino del porto allestito a mò di rave, con tanto di *free drinks & food*, pista degli autoscontri, calcetto e un palco dove suonavano addirittura i Pulp. Vi basti.

CONCLUDENDO...
Che fine possa fare l'*ECTS* è difficile dirlo: in un mercato che si muove così velocemente e inaspettatamente come quello dei videogiochi è difficile dirlo. Rimane il fatto che qualcosa di sbagliato nella formula c'è e la dimostrazione è nelle parole di Chris Deering e Bruno Bonnell, a capo rispettivamente di Sony Europe e Infogrames: il primo ha candidamente ammesso che Sony ha allestito un giga-stand esclusivamente per contrastare l'ampio padiglione di Nintendo e non per una reale esigenza espositiva; il secondo s'è detto estremamente deluso della manifestazione e ha annunciato che con ogni probabilità Infogrames diserterà l'edizione 1999 della fiera. Ogni commento ulteriore sarebbe superfluo.

SIMONE CROSIGNANI

QUI SOTTO, LA VERSIONE PLAYSTATION DI WWF WARZONE, ENNESIMA LICENZA SPORTIVA DI ACCLAIM. PIÙ A DESTRA, UNA VEDUTA AEREA DEL GIGANTESCO PADIGLIONE NINTENDO.

Magic Software SONY PLAYSTATION CENTER

CASTELLARANO (REGGIO EMILIA) Via Radici Nord Tel. 0536/858086

NOLEGGIO E VENDITA

Sempre Novità PlayStation: Telefonate!!!!

Abe's Exodus	Cool Boarders 3	ISS Pro 98	NHL 99	Small Soldiers	Tombi
Actua Tennis	Crash Bandicoot 3	LAPD 2100 AD	Ninja	Speed Tribes	Tomorrow Never Dies
Akuji the Heartless	Croc II	Legacy of Kain Soul Reaver	ODT	Spyro The Dragon	Unholy War
Apocalypse	Dead Unity	Madden 99	Omikron	Star Con	Virus
Asteroid 3D	Duke Nukem Time To Kill	Medievil	Outcast	Syphon Filter	Wargames
Batman & Robin	Earthworm Jim 3D	Messiah	Parasite Eve	Tekken 3	WCW/NWO
Blasto	Einhander	Metal Gear Solid (Jap/USA)	Popolous Third Coming	Tenchu	Wild 9
Buggy	FIFA 99	Mortal Kombat 4	Psybadek	Test Drive 5	Wild Arms
C&C Retaliation	Formula 1 98	Moto Racer 2	Quinto Elemento	Tiger Woods 99	Xenogears
Colony Wars Vendetta	Heart of Darkness	NBA Live 99	Rayman 2	Tomb Raider 3	X-Files

...E per divertirsi a prezzi contenuti le occasioni non mancano...!!!

PLAYSTATION		PLAYSTATION		PLAYSTATION		PLAYSTATION		PLAYSTATION	
treme	45 000	Crash Bandicoot	49 000	Jet Rider	39 000	Pitfall 3D	69 000	Soviet Strike	49 000
4-2	39 000	Crash Bandicoot 2	69 000	Jet Rider 2	69 000	Player Manager	45 000	Space Hulk	49 000
e Combat 2	55 000	Croc	59 000	Judge Dredd	79 000	Power Soccer 2	49 000	Space World	39 000
ctua Golf	39 000	Darklight Conflict	65 000	Jumping Flash 2	49 000	Powerboat Racing	65 000	Spawn	59 000
ctua Soccer	39 000	Descent 2	59 000	Kileak the Blood	49 000	Racing Skies	65 000	Spider	49 000
ctua Soccer 2	55 000	Destruction Derby	39 000	King of the Fighter '95	35 000	Rage Racer	69 000	Spot Goes Hollywood	39 000
ctua Soccer Club Edition	45 000	Destruction Derby 2	45 000	Klonoa	79 000	Rampage	69 000	Street Racer	45 000
idas Power Soccer Int '97	39 000	Devil's Deception	65 000	Kurushi	29 000	Rapid Racer	45 000	Striker	39 000
gent Armstrong	49 000	Diablo	69 000	Lost Viking 2	55 000	Rascal	69 000	Suikoden	59 000
r Combat	39 000	Discworld	45 000	Magic the Gatering	55 000	Ray Tracers	29 000	Super Puzzle SF II	59 000
rton Senna Kart Duel	55 000	Discworld 2	59 000	Marvel Super Heores	49 000	Ray Tracers (Jap)	29 000	Super Puzzle SF II (Jap)	29 000
ien Trilogy	45 000	Dragon Ball Final Bout	65 000	Mass Destruction	39 000	Rayman	39 000	Swagman	65 000
l Star Soccer	39 000	Dragonheart	55 000	MechWarrior 2	55 000	Raystorm	49 000	Tekken 2	49 000
ndretti Racing	59 000	Excalibur 2 555 AD	45 000	Micro Machines V3	45 000	Raystorm (USA)	29 000	Tempest X	29 000
quanaut's Holiday	39 000	Fantastic Four	49 000	Monster Trucks	55 000	Reciproheat (USA)	29 000	Tenka	49 000
attle Arena Toshinden 3 (Jap)	29 000	Fifa '98	65 000	Mortal Kombat Mythology	65 000	Resident Evil 2 (USA)	49 000	Test Drive 4	55 000
attle Sport	39 000	Fighting Force	49 000	Mortal Kombat Mythology (USA)	29 000	Resident Evil Director Cut	49 000	Tetris Plus	75 000
attle Station	65 000	Final Fantasy VII (Jap)	29 000	Moto Racer	65 000	Ridge Racer	39 000	The Crow	49 000
ack Dawn	49 000	Firestorm 2	45 000	Nagano Winter Olympic	59 000	Ridge Racer Revolution	39 000	The Lost World	59 000
azing Dragon (USA)	29 000	Formula 1 '97	65 000	Nascar '98	69 000	Road Rage	45 000	Time Crisis (Jap)	29 000
oody Roar	65 000	Gamebreaker (USA)	29 000	Nascar Racing (USA)	29 000	Robot Pit	29 000	Time Shock	69 000
omba	80 000	GCentury (Jap)	29 000	NBA In the Zone 2	45 000	Robotron X	29 000	Tobal 1 (Jap)	29 000
oken Sword	49 000	Gex 3D	79 000	NBA Live '98	69 000	Rock&Roll Racing	69 000	TOCA Touring Car	59 000
oken Sword 2	59 000	G-Police	69 000	Need for Speed 3	69 000	Rockman (Jap)	29 000	Tomb Raider 2	69 000
ubsy 3D	65 000	Gran Turismo (Jap)	49 000	Newman Haas Racing	65 000	Rosco McQueen	49 000	Total NBA '97	39 000
ushido Blade	79 000	Gunship	45 000	Nightmare Creatures	69 000	Sampras Tennis	65 000	Transport Tycoon	69 000
ust-A-Move 3D	49 000	Hard Boiled	45 000	Oddworld Abe's Oddysee	55 000	Samurai Shadow 3	55 000	Trash It	49 000
&C Red Alert	69 000	Hercules	59 000	One	79 000	Shadow Master	59 000	Victory Boxing	39 000
aesar Palace Casino	65 000	Hercules (USA)	29 000	Overboard!	55 000	Shadow of Horne Drat	49 000	Virtual Pool	39 000
astelvania X	65 000	Hercules Adventures	59 000	Pandemonium	49 000	Sim City 2000	55 000	V-Rally	55 000
olony Wars	69 000	Hexen	45 000	Pandemonium 2	59 000	Slam & Jam	39 000	Wing Over	55 000
ontra Legacy of War	65 000	Independence Day	65 000	Parappa the Rapper	35 000	Slam Scope	29 000	Wipeout 2097	45 000
ool Boarders	49 000	International Moto	49 000	Pax Corpus	55 000	Soccer '97	29 000	X-Man. Children of the Atom	29 000

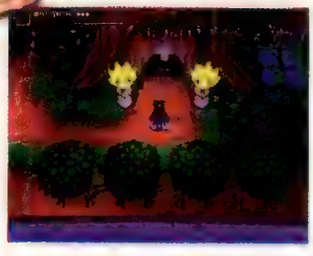
Playworld

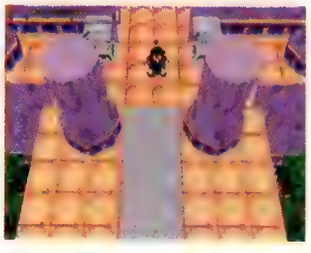
Breaking the news from the PlayStation World

ACTION-RPG *MONKEY HERO* ● ***SPARATUTTO*** *A BUG'S LIFE* ● ***SPARATUTTO*** *B-MOVIE* ● ***PICCHIADURO*** *BIOFREAKS* ● ***SPORT*** *NBA TONIGHT* ● ***RACING*** *DRIVER* ● ***RACING*** *TEST DRIVE 5* ● ***RACING*** *LE MANS GT RACING*

Monkey Hero

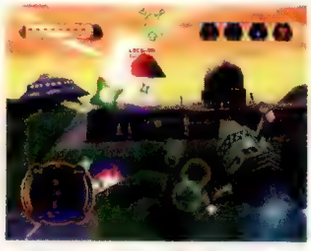
BASATO SULLA LEGGENDA POPOLARE CINESE DEL RE SCIMMIA, **MONKEY HERO** ***DI BLAM! POTREBBE DEFINIRSI COME UN EMULO DI ZELDA.*** Nei panni del protagonista Monkey, il giocatore dovrà recuperare gli Otto Capitoli del Magico Libro della Storia, sparsi per gli ambienti poligonali di gioco inquadrati da una prospettiva isometrica soprelevata. Come nel titolo Nintendo, ***Monkey Hero*** richiede il ritrovamento di determinati oggetti e amuleti per accedere a località inizialmente inaccessibili. 16 *dungeon,* 45 nemici differenti e 14 boss di file livello suggeriscono una esperienza ludica longeva e variegata. Restate sintonizzati su queste pagine per ulteriori ragguagli.

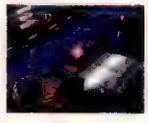




B-Movie

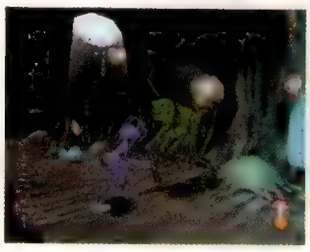
COME IL TITOLO LASCIA INTENDERE, **B-MOVIE** ***OFFRE UNA VERSIONE PARODICA DEL CLASSICO SHOOT'EM UP, LA VERSIONE VIDEOLUDICA DI*** **MARS ATTACKS.** Un esercito di marziani minaccia il pianeta. A bordo dei loro ridicoli dischi volanti, seminano il terrore ovunque. Il giocatore deve porre fine alla carneficina portando a buon fine una serie di missioni di puro sterminio xenofobo o alla difesa di installazioni terrestri. Oltre al classico armamentario comprendente missili a ricerca calorica e laser di diversa efficacia, il giocatore avrà la possibilità di recuperare componenti alieni per costruirsi astronavi ibride dal potere devastante. In arrivo ad ottobre, ***B-Movie*** sarà recensito sul prossimo numero di **Super PlayStation Console**.

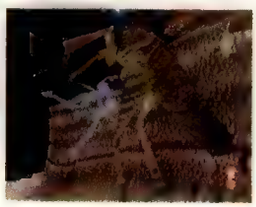




A Bug's Life

TIE-IN ***DELL'OMONIMO LUNGOMETRAGGIO IN COMPUTER GRAFICA BY PIXAR (TOY STORY),*** ***Bug's Life***, mira, in ottemperanza all'accordo stretto fra Sony e Disney, alla fascia degli utenti PlayStation più giovani. Insediata dai continui attacchi delle perfide cavallette, una pacifica comunità di formiche decide di salvaguardare le proprie riserve di cibo inviando un volontario nella tana dei temibili quanto voraci insetti volanti. Flik, l'avventuriera formica sognatrice, si offre come potenziale salvatore avviandosi baldanzoso verso le prevedibili disavventure che l'attendono. Il giocatore, inutile dirlo, parteciperà in prima linea all'avventura attraverso una serie di livelli strutturalmente simili a ***Mario 64*** e in cui l'esplorazione e la risoluzione di *puzzle* rappresentano il *quid* ludico. Insetti carini e rubicondi faranno la propria comparsa durante il tragitto offrendo aiuto e sostegno al giovane Flik che dovrà vedersela con enormi (dal suo punto di vista) galline, sfruttare correnti d'aria ascensionali aggrappato ad un fiore e altri elementi della scenografia per superare ostacoli apparentemente insormontabili. Un *engine* grafico meritevole di ritocchi muove con discreta disinvoltura scenografie ricche di colori e sfumature, ma avare in termini di estensione del capo visivo. Programma-to dal medesimo team responsabile di ***Toy Story, Bug's Life*** è previsto per Natale in contemporanea con la prima del film omonimo nella sale italiote.



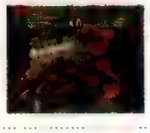


BioFreaks

MINIMO COMUNE DENOMINATORE DELLE PRODUZIONI VIDEOLUDICHE STATUNITENSI, CON PARTICOLARE RIFERIMENTO AI BEAT'EM UP, SEMBRA ESSERE IL SANGUE.

Condannabile o meno, il *gore* a cui l'industria americana si appella quando mette mano alla tastiera mira spesso a coprire una più evidente carenza sul piano ludico. Prodotto da Midway e sviluppato da Saffire, ***Bio Freaks*** custodisce sufficienti ettolitri di plasma digitale da considerarsi "americano". Rigorosamente 3D, si aggiunge senza sconvolgerla all'infinita lista di *beat'em up* per PlayStation. Inutile descrivere la meccanica di gioco, meglio dedicarsi all'unico aspetto che sembra distinguerlo dalla massa: la grafica. Dotato di un'ottima risoluzione, convincenti effetti di luce e alcuni dei combattenti virtuali più grossi e variegati mai visti in un *beat'em* up (bellissimo il massiccio Ssapo, inquietante il corpo trafitto da lunghi paletti appuntiti di Zipperhead) ***Bio Freaks*** non incontrerà troppi ostacoli nel cammino fra gli scaffali dei negozi e la softeca privata del consumatore finale. Fra le caratteristiche "violente" spicca la possibilità di amputare gli arti o l'intero busto dell'avversario (in quest'ultimo caso l'incontro potrà ovviamente dichiararsi concluso) con conseguente fiotto di sangue arterioso capace di macchiare lo schermo quando la telecamera finisce lungo traiettoria. E ancora. Splendide animazioni *motion captured* introducono i partecipanti allo scontro imminente, mentre la telecamera esegue evoluzioni intorno ad essi esaltando l'efficacia del *texture bending*. A dispetto di quanto le premesse lascino sperare, però, le animazioni durante il combattimento non sorprendono più di tanto e, anzi, risultano spesso latitanti di qualche *frame*.

Recensione esaustiva sul prossimo numero di **SPC**.

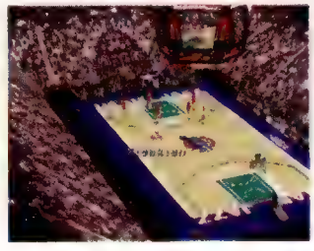


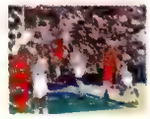
Wanted by Sony

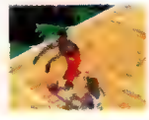
NON RIUSCITE A PRENDERE LA LINEA AL VOSTRO QUIZ TELEVISIVO PREFERITO? FATE SEMPRE ZERO AL SUPERENALOTTO? PERDETE ANCHE A RUBAMAZZETTO CON VOSTRA NONNA? Tranquilli, d'ora in poi potrete rifarvi col concorso *Wanted*, organizzato da quei genialoidi di Sony. La partecipazione al concorso implica l'aquisto di almeno uno dei seguenti giochi: ***Medievil, Spyro the Dragon, NFL Extreme, Libero Grande, Bust a Groove, Cool Boarders 3, Blasto, Wild Arms, Crash Bandicoot 3*** o ***Pet in TV***. All'interno di ciascuno di questi videogiochi si troverà un volantino di istruzioni del concorso, un codice unico di cui prendere nota e un numero telefonico da contattare per digitare questo codice e scoprire se si è uno dei 5 vincitori del giorno. A questo punto il fortunato vincitore riceverà direttamente al telefono le indicazioni su come ritirare il suo premio. I premi in palio per la vincita telefonica sono 550 *memory card* colore Silver e 60 controller *Dual Shock* colore blu navy. Il bello è che entrambe le colorazioni sono *limited edition* e quindi non disponibili al pubblico se non attraverso questo concorso. Ma non è finita qui! Chi non vincerà il premio giornaliero al telefono potrà comunque partecipare ad un'estrazione finale inviando l'apposita cartolina che troverà insieme alle istruzioni del concorso. I super-premi finali saranno un TV Sony completo di PlayStation *Dual Shock* in serie limitata colore blu navy e 4 PlayStation *Dual Shock* colore blu navy, più tutti gli eventuali premi giornalieri non assegnati al telefono. Se volete saperne di più non mancate l'appuntamento allo *SMAU* di Milano dal 22 al 26 ottobre: dopo essere passati allo stand del Gruppo Futura a salutarci, potrete fiottarvi nel padiglione Sony per provare un po' di titoli nuovi come ***Medievil, The Fifth Element, Spyro the Dragon, Cool Boarders 3, Formula 1 '98, Crash Bandicoot 3*** e ***Libero Grande***. Bella lì.

NBA Tonight

PRESENTATO ALLA REDAZIONE DI SPC DURANTE UNA RECENTE VISITA PRESSO GLI STUDI DI SAN FRANCISCO DI RADICAL ENTERTAINMENT, ***NBA Tonight*** rappresenta il primo di una lunga serie di titoli sportivi concepiti come alternativa alla copiosa produzione similare del colosso americano Electronic Arts. A sostegno di questo ambizioso obiettivo, Radical ha stretto un accordo con il *network* televisivo ESPN, leader nella trasmissione di eventi sportivi via cavo. Sotto il "mega-marchio" *ESPN Digital Games* saranno pertanto sviluppati una serie di progetti di cui ***NBA Tonight*** (che gode ovviamente della licenza supplementare NBA) è il primo in ordine di commercializzazione insieme a ***X Games Pro Boarder*** (vedi preview). Inclusi nel pacchetto ludico ci sono: tutte le squadre ufficiali, le statistiche e più di 300 giocatori dell'NBA; esatta riproduzione dei campi da gioco; commento in tempo reale condotto dai veri telecronisti di casa ESPN; fase di contorno in puro stile ESP; angoli di visuale proprietari di ESPN (!); l'angolo della cultura sportiva "did you know?" di ESPN; più di sei minuti di filmati in FMV originari di ESPN. Insomma "*ESPN in your hands!*". Radical Entertainment è comunque consapevole del fatto che la licenza, da sola, non basta e promette una simulazione sportiva accurata e divertente al tempo stesso. Due modalità di gioco, *Rookie* e *Pro*, offrono due distinti sistemi di controllo. Laddove la prima impiega unicamente due tasti del *joypad* (passaggio e tiro), la seconda ne impiega ben otto. E' prevista, inoltre, una modalità *Practice*, condotta all'aperto, su un campo di cemento. L'intelligenza artificiale, tanto degli avversari quanto dei compagni di squadra, ottempera alle regole fondamentali del buon simulatore di basket. I giocatori tenderanno pertanto a comportarsi come quelli reali, si atterranno agli schemi stabiliti, tenteranno di smarcarsi per ricevere un passaggio, faranno da blocco per favorire penetrazioni fulminanti sotto canestro e così via. Dal punto di vista estetico, le animazioni appaiono convincenti sebbene debbano essere ancora sottoposte al dovuto processo di *blending* finalizzato a rendere fluidi gli stacchi tra un'animazione e l'altra. I campi da gioco, mostrano un livello di dettaglio fedele agli standard attuali e il *frame rate* non sembra soffrire eccessivamente dell'elevato numero di poligoni che compongono ogni singolo giocatore. Sebbene ***SPC*** nutra una certa diffidenza verso le megaproduzioni basate su licenza, non può ignorare le buone potenzialità ludiche espresse da ***NBA Tonight*** che pare destinato a inaugurare nel migliore dei modi la linea *ESPN Digital Games*.







Racing News

DRIVER

RACING GAME NELL'APPARENZA, MA MOLTO DI PIÙ NELLA SOSTANZA, DRIVER È IL FRUTTO DI 18 MESI DI SVILUPPO DEL TEAM INGLESE REFLECTIONS. Fondato nel 1984 da Martin Edmondson nella ridente cittadina di Newcastle, il team autore di ***Shadow of the Beast*** per Amiga (1989) e ***Destruction Derby 1*** e ***2*** per Sony PlayStation, rende omaggio alla filmografia televisiva degli anni 70 – da *The Dukes of Hazzard* (conosciuto da noi come *Hazzard*) a *Starsky&Hutch* – con un titolo che promette di rinfrescarne il mito e offrire l'esaltante euforia di un inseguimento a ruote fumanti per le affollate strade delle città americane. Sebbene Edmondson non voglia al momento svelare i dettagli relativi alla meccanica di gioco in ***Driver***, è noto che sarà concettualmente simile a *GTA* di DMA (compiere "lavoretti", in pratica). Lungi dal definirlo una versione poligonale di quest'ultimo, Edmonson preferisce descriverlo come il tentativo di rispolverare le atmosfere e il *feeling* dei film anni 70. Non a caso, particolare attenzione è stata dedicata ai replay. Il giocatore potrà decidere non solo dove piazzare le telecamere virtuali, ma anche stabilirne il coefficiente di zoomata, l'inclinazione, il tipo di inquadratura e addirittura il tipo di lente. A missione conclusa un *editor* permetterà di montare le varie sequenze in un cortometraggio all'insegna dello spettacolo puro. Le nuove *routine* comportamentali ribadiscono il talento di Reflections nel donare verosimiglianza e plausibilità al controllo e alle reazioni delle auto in corsa. Ogni aspetto della fisica dinamica conosciuta è stato codificato e ogni vettura ne è assoggettata. Decine di punti di collisione assicurano incidenti spettacolari, ribaltamenti da capogiro e salti al cardiopalmo, mentre le sospensioni simulate provvedono alle giuste inclinazioni e molleggi della carrozzeria. Le derapate saranno ovviamente protagoniste della "scena" e l'attenzione riposta nella loro esecuzione è pari solo a quella di ***Gran Turismo***. Basti sapere che in occasione delle curve più strette e impegnative, le sollecitazioni a cui vengono sottoposti i pneumatici fanno talvolta partire un cerchione.

(Sopra) **Driver:** ***complimenti per la scelta del nome...***

(Sotto) **Test Drive 5:** ***riuscirà Accolade a tornare ai fasti del passato?***

Come in ***Runabout*** di Climax, ***Driver*** prevede una libertà di movimento totale. Nessun limite alla velocità. Nessun limite alla direzione. Nessun limite al percorso. Strade, superstrade, ma anche parchi, parcheggi e vicoli, saranno teatro di corse condotte in puro stile "pazzo scatenato" o *The Blues Brothers* se vogliamo. Pattuglie della polizia non mancheranno di inseguire la nostra vettura in ogni pertugio e sistemare posti di blocco che sarà a discrezione del giocatore sfondare o meno. Tutt'intorno i veicoli "civili" ottemperano alle leggi del codice stradale: mettono la freccia prima di svoltare, rispettano i limiti di velocità, la segnaletica e i semafori. Insomma, recitano la parte dell'"ostacolo" in movimento.Previsto per fine '98/inizio '99, ***Driver*** è un titolo meritevole d'attenzione.

TEST DRIVE 5

DOPO IL MEDIOCRE EXPLOIT CON TEST DRIVE 4 ***ACCOLADE CI RIPROVA.*** Sviluppato da Pitbull Syndicate, ***Test Drive 5*** offre la consueta formula "*muscle cars* VS *supercars*", le massicce e potenti macchine del passato contro i sofisticati bolidi di fine millennio. Sono previste ben 28 vetture, dalla Chevrolet Camaro ZL-1 del '69 alla Dodge Viper del '98 passando per la Jaguar XKR '98, senza contare le altre 12 auto segrete e iperpotenziate. Lanciato a folle velocità sui 17 percorsi previsti e inseguito dai consueti rappresentati motorizzati della polizia stradale, il giocatore potrà contare sul supporto adrenalinico offerto dai temi musicali *Megalomaniac, Anarchy, Leid Un Lund* di Wax Trax, *Falling* di Gravity Kills e *Microwaved, W.Y.S.I.W.Y.G.* tratti dall'ultimo album (**www.pitchshifter.com**) della band Pitchshifter. Anche Fear Factory contribuirà alla componente sonora di ***Test Drive 5*** (oltre che a quella di ***Messiah*** di Shiny) con i brani *21th Century Jesus* e *Genetic Blueprint*. Ingaggiato anche l'olandese Junkie XL che darà un saggio delle proprie abilità di mixer con *Def beat*. Gli effetti sonori saranno gentilmente offerti dall'onnipresente Tommy Tallarico. Dal punto di vista tecnico, Pitbull Syndicate, col suo *MultyDinamic Environment Mapping*, promette giochi di luci ed ombre estremamente realistici e con la *Branching Technology* scorciatoie e percorsi alternativi. Il tutto alla sorprendente risoluzione di 512*240 e alla ancor più sorprendente velocità di 30 *fps*. In sintesi, un mare di musica e diritti automobilistici per un gioco sulla cui qualità ludica **SPC** si esprimerà sul prossimo numero.

LE MANS GT RACING

LA SOFTWARE HOUSE AMERICANA EUTECHNYX (*TOTAL DRIVIN'*) HA ACQUISTATO I DIRITTI UTILI ALLA REALIZZAZIONE DEL* RACING GAME ***UFFICIALE DELLA 24 ORE DI LE MANS. Il titolo si chiama ***Le Mans GT Racing*** ed oltre a una riproduzione minuziosa del circuito di Sarthe (dove si disputa la mitica gara), offre una serie di tracciati inediti realizzati appositamente per il gioco (sei in tutto). Partendo dalla classe GT2, il giocatore dovrà dimostrare la propria abilità in pista prima di guadagnare l'accesso alla successiva GT1 e poi, a perfezione raggiunta, al campionato Prototipi. Le vetture digitali denunciano notevoli similitudini con le controparti reali, grazie al lavoro congiunto dei *coders* Eutechnyx con i team ufficiali delle varie scuderie (fra cui Panoz, Davidoff e Joest Racing). Ognuno dei ben 40 bolidi previsti può essere sottoposto ad ogni sorta di modifica interna (motore, cambio) ed esterna (alettoni, altezza) per poi essere testato nell'apposito circuito di prova sotto il monitoraggio dei dati telemetrici la cui consultazione a fine prova risulterà indispensabile per determinare l'assetto perfetto. Per chi comincia a spaventarsi della complessità di ***Le Mans GT Racing*** è bene annunciare l'inclusione di una modalità *Arcade* dove ogni aspetto simulativo viene esiliato conferendo alla filosofia dell'"accelera e cammina" pieno potere ludico. In virtù della durata dell'evento (24 ore) la notte e il giorno si alternano dando inizio a una danza di effetti luminosi in tempo reale tra cui spicca una mirabile simulazione dei fari anabbaglianti. I *pit-stop* saranno ovviamente all'ordine del giorno e offriranno quel pizzico di strategia latitante in altri *racing game* similari. Con ben 20 concorrenti in pista, sbagliare i tempi anche di pochi secondi può compromettere il buon esito della gara. Dal punto di vista estetico ***Le Mans GT Racing*** sembra minare l'egemonia di ***Gran Turismo***. Come in quest'ultimo, le lamiere delle vetture offrono riflessi metallici resi ancor più credibili dall'impiego dell'alta risoluzione (512*240). I replay sembrano plagiati da quelli del *racing* di Polyphony e custodiscono il medesimo carico di spettacolarità meritevole di essere memorizzato sul silicio per eterno ricordo. Sebbene al momento non sia stata divulgata alcuna notizia in merito ad un'ipotetica modalità a due giocatori, **SPC** confida nella sua inclusione nella versione finale, la cui commercializzazione è prevista per fine '98 sotto l'etichetta Infogrames.

© 1999 Ubi Soft. Tutti i diritti riservati. Tutti gli altri marchi citati appartengono ai rispettivi proprietari.

Il marchio PlayStation è un marchio registrato di Sony Computer Entertainment Inc.

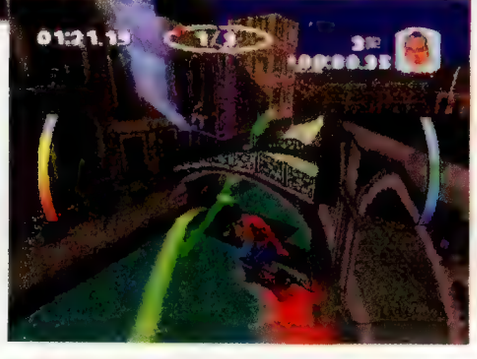
Ubi Soft via Anfiteatro, 5 - 20121 Milano
Tel.02/86.14.84 - Fax.02/80.56.032
email: ubisoft@ubisoft.it - http://www.ubisoft.it

(Unusual) Racing News

STREAK: *MA QUANTI GIOCHI SU HOVERBOARD STANNO USCENDO IN QUESTO PERIODO?*

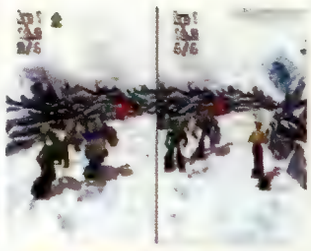
STREAK

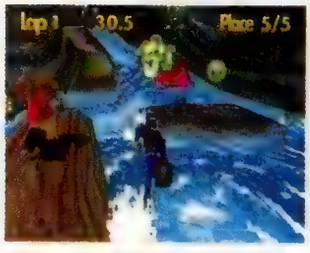
PRENDETE LE TAVOLE DI COOL BOARDERS, DOTATELE DELLA TECNOLOGIA ANTIGRAVITAZIONALE DI WIPEOUT ED OTTERRETE STREAK. PIÙ O MENO. Sviluppato da SingleTrac (autori dei mediocri ***JetMoto 1*** e ***2***) sotto etichetta GT Interactive, lo strano miscuglio che risponde al nome di ***Streak*** suona allettante. Dieci "*streakers*" gareggiano a bordo degli *GEMBlades* (dove *GEM* sta per *Gravition Electro-Magnetic*), tavole fluttuanti sospinte da un propulsore magnetico capace di toccare punte tachimetriche di ben 110 km/h. Il giocatore, inutile dirlo, partecipa alla competizione con uno dei personaggi scelto in funzione del rapporto peso-agilità di ciascuno di essi. Liberi dall'egemonia della forza gravitazionale che spinge unicamente in avanti le tavole dei tradizionali giochi di *snowboard*, il controllo sulla velocità e la direzione del *GEMBlade* è totale in ***Streak***. I 14 tracciati di gioco, dalla conformazione prevalentemente tubolare, mostrano una discreta raccolta di *texture* in bassa risoluzione, qualche effetto luminoso e continue serpentine che mettono a dura prova le tenuta di strada dei partecipanti. Sebbene buona parte dei percorsi non sia ancora stata ultimata, i pochi fruibili nella versione *beta* mostrano un *design* mediocre e caotico. Il supporto della periferica analogica Sony è decisamente meritevole di ritocchi: lenta e imprecisa, la risposta ai comandi risulta più efficiente in modalità digitale. Buone, invece, le animazioni dei "piloti" che si flettono e si inclinano in accordo con la direzione della tavola antigravitazionale. Diversi trampolini danno adito alle numerose acrobazie il cui valore ai fini della gara acquista senso solo in modalità *Stunt*. In quest'ultima, infatti, la CPU monitorizza le *performance* dei giocatori e ne determina il vincitore sulla base del punteggio conseguito da ciascuno di essi. Allo stato attuale di sviluppo ***Streak*** denuncia un *engine* grafico precario, a tratti lento e comunque sempre al di sotto dei 30 *fps*. La scelta dei colori appare a tratti discutibile, ma può nel complesso definirsi accettabile. Diversi effetti di luce e trasparenze (come la scia lasciata dalle tavole) cercano di conferire quel tocco di spettacolarità che invece non sfiorano neanche. Previsto per novembre, ***Streak*** sembra meritare l'attenzione di pochi.



RUNNING WILD

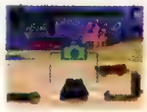
ALTRO TITOLO BIZZARRO E PARIMENTI INSIPIDO QUESTO RUNNING WILD PRODOTTO DA UNIVERSAL STUDIOS INTERACTIVE E SVILUPPATO DA BLUE SHIFT. Palesemente indirizzato ad un *target* d'utenza infantile, in accordo con le nuove strategie di espansione verso gli *under-16* adottate da Sony, ***Running Wild*** è un gioco di corsa podistica condotto da creature animali antropomorfe. Sei personaggi per sei tracciati in un titolo, nel suo complesso, senza pretese. Animazioni approssimative e una *palette* di colori mediocre sembrano i compromessi accettati dai *coders* per spingere la grafica in alta risoluzione di ***Running Wild*** a ben 60 *fps*. Fra le modalità di gioco accessorie spicca senz'altro quella per la partecipazione simultanea di quattro giocatori attraverso un quadruplo *split-screen* di nintendiana ispirazione, ma dall'efficacia discutibile. Semplice e immediato ***Running Wild*** potrà essere acquistato nei negozi a Natale.

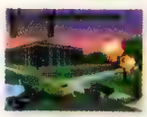




ROGUE TRIP

DAGLI AUTORI DI STREAK È IN ARRIVO ROGUE TRIP, ENNESIMO OMAGGIO ALLA FURIA BLASTATORIA DI TWISTED METAL. A seguito dell'accordo stretto fra GT Interactive e SingleTrak, quest'ultimo ha definitivamente perso ogni diritto in merito al *franchise* ***Twisted Metal***, abbandonandolo nelle mani di Sony e del nuovo team destinato a svilupparne il terzo capitolo. Sebbene quindi vedovo della propria creatura digitale, SingleTrac ha in serbo ciò che molti potranno giustamente definire come la vera continuazione di ***Twisted Metal***. Praticamente indistinguibile da quest'ultimo, per meccanica di gioco e comportamento delle vetture è, infatti, ***Rogue Trip***. Completo solo al 60%, l'ultimo lavoro del team statunitense già denuncia forti similitudini col "*prequel*". "Battaglie fra automezzi ipercorazzati" rimane l'espressione più adatta a definire ***Rogue Trip***. Il giocatore ha facoltà di scegliere fra undici veicoli armati fino ai denti (?). Le scenografie sembrano più estese e ricche di dettaglio rispetto a quelle di ***Twisted Metal 2***: quasi ogni struttura dell'*environment* può essere distrutta o usata come scudo dagli attacchi delle altre vetture presenti nell'improvvisata arena. Onde offrire quel minimo di diversità che è lecito aspettarsi in un seguito, anche quando, nominalmente, di seguito non si tratta, SigleTrac ha pensato bene di introdurre un nuovo elemento nel *gameplay*: il turista. Ogni arena (ne sono previste nove più tre segrete) presenta il suo visitatore scalpitante e affamato di foto-ricordo e sarà compito del giocatore caricarlo a bordo e portarlo nel punto di destinazione prestabilito. Inutile dire che gli altri concorrenti cercheranno di fare altrettanto e di destinare buona parte della propria potenza di fuoco su quella vettura custode del turista. Trasportato il tipo nel luogo previsto, fra rocambolesche lotte mirate a conservarne la compagnia, il danaro ricevuto come compenso potrà essere impiegato per up-gradare il proprio "bolide" ed equipaggiarlo con un nuovo strumento di distruzione. Decisamente migliorabile è, invece, l'*engine* grafico che sembra faticare più del solito nel gestire una mole di dati quasi doppia rispetto a quella per cui è stato concepito tempo addietro. Le diverse migliorie apportate al codice non sembrano sufficienti a garantire un *frame rate* superiore a 25 *fps* con conseguenti "scatti" e perdite di orientamento. Il difetto si fa più sensibile in occasione del *two-player mode* via *split-screen* e lascia maturare alcuni dubbi sull'efficacia della prevista modalità a quattro giocatori con cavo *link* (modalità inattiva nella *beta* giunta in redazione). In compenso il controllo delle vetture appare ottimale: una semplice combinazione freno-direzione genera testacoda improvvisi utili per sfuggire dalla pioggia di missili e proiettili. Il comportamento delle vetture sacrifica il realismo a favore di una maggiore maneggevolezza. In conclusione, gli amanti di ***Twisted Metal*** troveranno in ***Rogue Trip*** ciò che vogliono e sul prossimo numero di SPC il nostro parere in merito.





ASTROCOMPUTER

SONY PLAYSTATION

DUAL SHOCK - PAL	L. 249.000
VALUE PACK (MEMORY CARD + 2 PAD)	L. 299.000
UNIVERSALE	L. 339.000

NINTENDO64

VERSIONE PAL L. 279.000

SEGA DREAMCAST

LA NUOVA CONSOLLE DELLA SEGA

PRESTO DISPONIBILE!!!

NOVITÀ SONY PLAYSTATION

ABE'S EXODDUS
BATMAN & ROBIN
BLASTO
BLOODY ROAR
BUSHIDO BLADE 2
BUST A MOVE 3
CONSTRUCTOR
CRASH 2
DARK OMEN
DRAGON BALL: FINAL BOUT
DUKE NUKEM
FIFA SOCCER 99
FRONT MISSION ALTERNATIVE
GRAN TURISMO
GEX 3D
INTER RALLY CHAMPIONSHIP
I.S.S. PRO 98
KING OF FIGHTERS 97
MACHINE HEAD
MORTAL KOMBAT 4
MOTOR RACER 2
NINJA
OVERBLOOD 2
PREMIERE MANAGER
POPULOUS: THE 3RD COMING
RECOPRO HEART 500
ROBOPIT 2
SHADOW MASTER
SNOWBOARD EXTREME
STREET FIGHTER THE MOVIE
SUPER MOTOCROSS
SUPER POWER GUNBIKE
SUZUKI MOTOCROSS

TCA TOURING CAR PLATINUM
TEKKEN 3
TENNIS 2
THUNDER FORCE 5
VMX RACING
WILD 9
XENOGEAR
X-MEN VS STREET FIGHTER
ZERO PILOT

NOVITÀ NINTENDO64

BANJO & KAZOOIE
F1 WORLD GRAND PRIX
I.S.S. 98
EARTH WORM JIM 3D
MISSION IMPOSSIBLE
HOLY MACIG CENTURY
TUROK 2
YANNICK NOAH
1080 SNOWBOARDING
FIFA 99
F. ZERO 64
TONIC TROUBLE
V. RALLY
CONKER'S QUEST
THE LEGEND OF ZELDA
STAR WARS 2

OFFERTE PLAYSTATION

ARDRETTI RACING	USA	L. 49.000
BLAST CHAMBER	USA	L. 49.000
CONTRA	USA	L. 49.000
MARVEL SUPERHEROES	USA	L. 49.000
NHL POWER PLAY	USA	L. 49.000
ODD WORLD	USA	L. 49.000
ONE	USA	L. 49.000
RAGE RACER	USA	L. 49.000
RESIDENT EVIL D.C.	USA	L. 59.000
TEMPEST X3	USA	L. 49.000
BODY HAZARD	JAP	L. 49.000
GALAXIAN 3	JAP	L. 49.000
HARD CAB	JAP	L. 49.000
LODE RUNNER	JAP	L. 49.000
METAL JACKET	JAP	L. 39.000
POP TWEN BE	JAP	L. 49.000
SPEED KING	JAP	L. 59.000
STREET F. COLLECTION	JAP	L. 99.000
TOSHINDEN 3	JAP	L. 49.000
V. TENNIS	JAP	L. 59.000

OFFERTE SATURN

ALIEN TRILOGY	PAL	L. 49.000
BUST A MOVE 2	PAL	L. 49.000
CASPER	PAL	L. 99.000
DIE HARD TRILOGY	PAL	L. 49.000
E.W. JIM 2	PAL	L. 59.000
LOADED	PAL	L. 69.000
MANX TT	PAL	L. 49.000
MEGA MEN X 3	PAL	L. 110.000
NHL 97	PAL	L. 69.000
SPACE HULK	PAL	L. 49.000
SKELETON WARRIOR	PAL	L. 49.000
TOMB RAIDER	PAL	L. 49.000
TUNNEL B1	PAL	L. 69.000
WAR CRAFT	PAL	L. 49.000
ASTAL	USA	L. 59.000
BLAZIN DRAGON	USA	L. 49.000
DARK LEGEND	USA	L. 39.000
HI-OCTANE	USA	L. 49.000
INDEPENDENCE DAY	USA	L. 69.000
MAGIC CARPET	USA	L. 49.000
MORTAL KOMBAT II	USA	L. 29.000
NBA ACTION	USA	L. 49.000
OFF WORLD	USA	L. 49.000
ROBOT RESURRECTION	USA	L. 49.000
ANARCHY IN THE NIPPON	JAP	L. 49.000
ATLANTA 96	JAP	L. 49.000
DARIUS 2	JAP	L. 59.000
DRIFT KING	JAP	L. 49.000
FIGHTING VIPERS	JAP	L. 49.000
HANAGUMI TAISEN C.	JAP	L. 49.000
IRON MAN X-O	JAP	L. 49.000
RONDE	JAP	L. 49.000
SEGA RALLY	JAP	L. 49.000
STREET RACER	JAP	L. 59.000
TOSHINDEN	JAP	L. 49.000
VAMPIRE HUNTER	JAP	L. 49.000

OFFERTE NINTENDO64

HEXEN	USA	L. 49.000
YOSHI'S STORY	USA	L. 49.000
NAGANO WINTER OLYMPICS 98	USA	L. 49.000
BOMBER MAN	JAP	L. 49.000
DUAL HEROES	JAP	L. 49.000
DYNAMITE SOCCER	JAP	L. 49.000
MISCHIEF MAKERS	JAP	L. 49.000

OFFERTE GAME GEAR

3 TITOLI A SCELTA A L. 50.000

5 IN 1
BATTLETOADS
BUBBLE BOBBLE
CHOPLIFTER III
DESERT STRIKE
DEVILISH
DRACULA
DYNAMITE HEADDY
ECCO
EVANDER HOLYFIELD'S BOXING
JUDGE DREDD
MIGHTY MORPHIN POWER
RANGERS
POPILS
RISTAR
ROBOCOP VS TERMINATOR
SHINOBI II
SLIDER
STAR TREK GENERATION
THE INCREDIBLE HULK
TRIPLE TROUBLE

...è in arrivo TOMB RAIDER 3

GAME BOY

VASTO ASSORTIMENTO GIOCHI
A PARTIRE DA L. 30.000

Nuovo MAD CATS

Analogico e Digitale!

VOLANTE + CAMBIO + PEDALIERA

PLAYSTATION E SATURN	L. 130.000
NINTENDO 64	L. 140.000

G-CON45™

per PLAYSTATION

L. 89.000

GAME BOOSTER

per Nintendo 64

L. 89.000

POINT BLANK + G-CON45™

per PLAYSTATION

L. 139.000

SUPER JOLT GUN

Compatibile PLAYSTATION & SATURN

L. 89.000

CONTATTATECI PER ANTEPRIME E NOVITA' • ARRIVI SETTIMANALI DA TUTTO IL MONDO

VIA VETURIA, 68 - 00181 ROMA

M FURIO CAMILLO

(06) 78.61.74

FAX

(06) 78.34.82.25

TELEFONATECI PER INFORMAZIONI SU ACCESSORI, CONSOLLE E GIOCHI • VENDITA PER CORRISPONDENZA
DISTRIBUZIONE IN TUTTA ITALIA • CENTRO ASSISTENZA E RIPARAZIONE CONSOLLE • PREZZI IVA COMPRESA

TUTTI I MARCHI E LE ILLUSTRAZIONI CITATI SONO MARCHI REGISTRATI PROPRIETÀ DALLE LORO RISP. COPYRIGHT E DI PROPRIETÀ ESCLUSIVA DELLE RISPETTIVE AZIENDE PRODUTTRICI. LE FOTO DEI PRODOTTI SONO INDICATIVE

OFFERTE VALIDE FINO AD ESAURIMENTO SCORTE, SALVO ERRORI TIPOGRAFICI

MEDIEVIL

COOL BOARDERS 3

WANTED

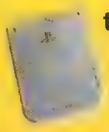
PET IN TV

I TITOLI PIÙ RICERCA

LIBEROGRANDE

NFL EXTREME

Vuoi scatenarti in una caccia senza esclusione di colpi? Bene, è arrivato il momento di giocare a Wanted, il primo concorso che ti sfida fino all'ultimo premio. Basta acquistare uno o più videogames tra i 10 titoli più ricercati che ti elenchiamo qui a fianco e **dal 5 ottobre 1998 fino al 31 gennaio 1999 puoi catturare tutti i giorni la tua**

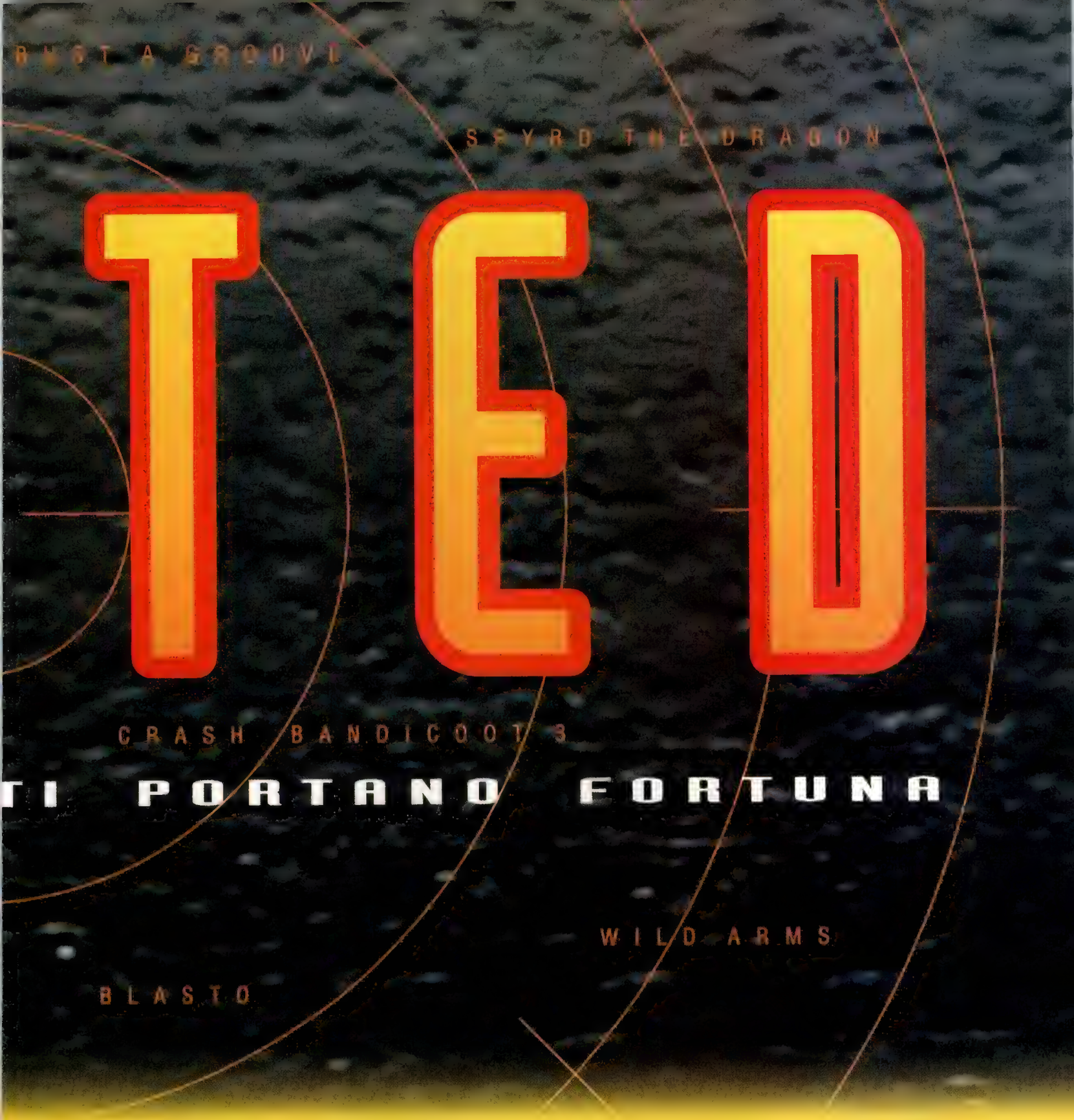


taglia tra 550 Memory Card e 60 Dual Shock in colori esclusivi, introvabili sul mercato. **E per la sfida finale siamo pronti a stupirti: una grande estrazione ti rimette in gioco per farti vincere 1 Tv Sony e 5 ricercatissime PlayStation Dual Shock Limited Edition.**

Parti subito alla caccia del tuo Rivenditore PlayStation più vicino, la fortuna è già nel mirino.

Per ulteriori informazioni Numero Verde 167/520.523 (Lunedì - Venerdì, 9-19)

Aut. Min. Rich. scade il 31/1/99



Oltre 500 videogames

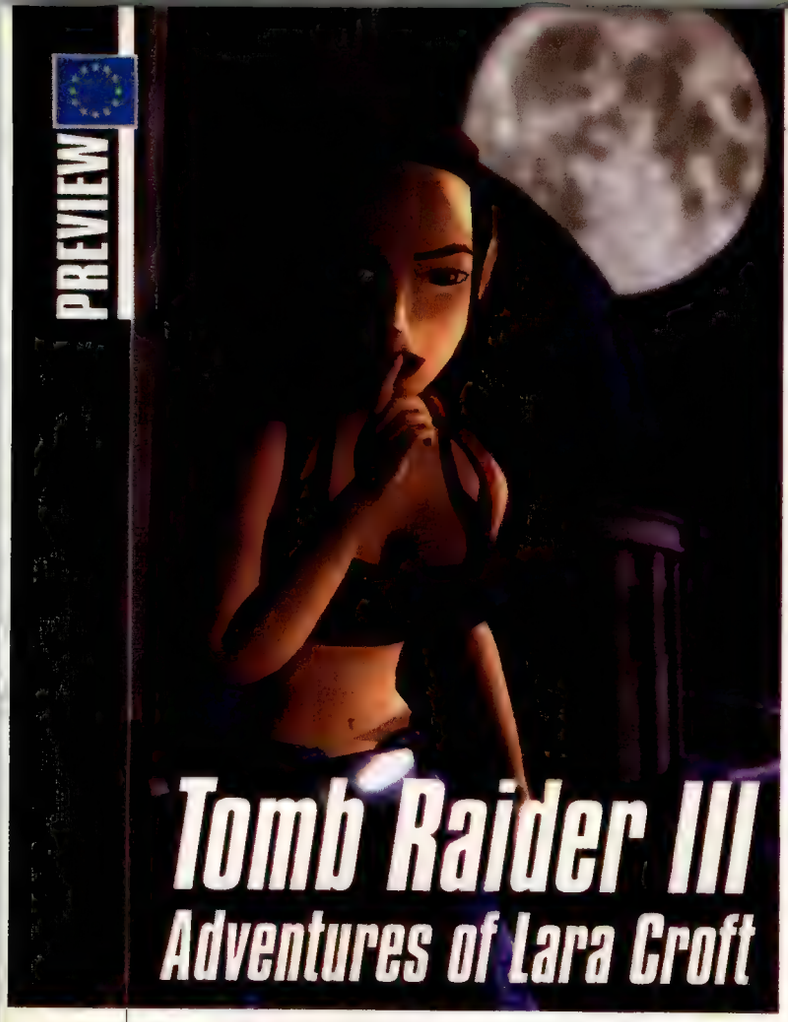
TUTTI I GIOCHI CHE PARTECIPANO A WANTED

MEDIEVIL, SPYRO THE DRAGON, NFL EXTREME, LIBEROGRANDE, BUST A GROOVE, COOL BOARDERS 3, BLASTO, WILD ARMS, CRASH BANDICOOT 3 E PET IN TV.

PlayStation™

Il concorso è valido dal 5 ottobre 1998 al 31 gennaio 1999. Il regolamento si trova all'interno di tutte le confezioni dei videogames che partecipano all'iniziativa.

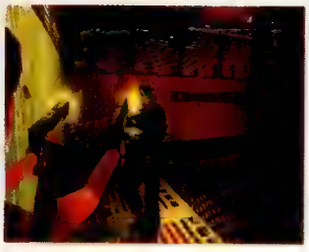
www.playstation.it
www.playstation.europe.com

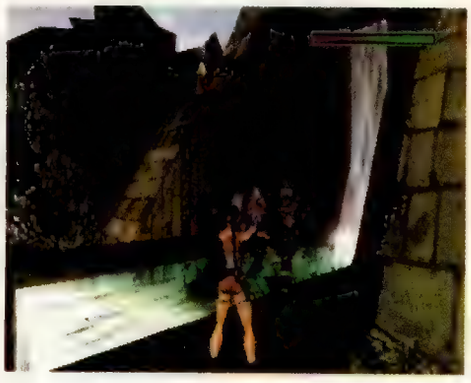


Tomb Raider III
Adventures of Lara Croft

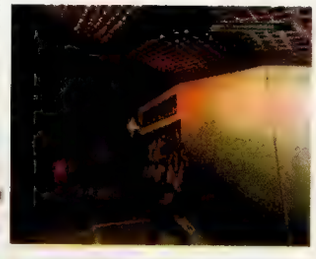
Core Design può certamente ritenersi una delle *software house* più fortunate del momento. In un mercato dove solo pochi prodotti riescono a vendere a sufficienza da coprire le spese di produzione e generare guadagno, l'ossessiva quanto affannosa ricerca di un *franchise* su cui investire a rischio zero sembra lo sport più praticato dall'industria. Il videogame *character based* sembra il più adatto allo scopo. Colpire nel cuore dell'immaginario collettivo innestandovi la propria creatura digitale, assicura la fedeltà del consumatore e la sua propensione all'acquisto dei prossimi appuntamenti con le "avventure di...".

Più che *Tomb Raider* è Lara Croft a vendere. La fascinosa creatura *made in Core Design* ha infatti innescato un processo di capitalizzazione che prescinde la qualità intrinseca del prodotto. Ebbene, nonostante tutto, nonostante Core Design possa dedicarsi alla produzione seriale di seguiti uno uguale all'altro, *Tomb Raider III: Adventures of Lara Croft* denuncia una serie di implementazioni e migliorie grafico-concettuali davvero interessanti. Gli ambienti di gioco in *TRIII* possono essere risolti in diversi modi. Ognuno di essi vanta almeno un percorso alternativo conferendo all'avventura un rinfrescante carattere di non-linearità. Come il sottotitolo lascia intendere, *TRIII* è diviso in cinque avventure ("adventures") separate e al tempo stesso collegate fra loro. Dopo aver completato la prima, il giocatore dovrà completarne altre tre, in qualsiasi ordine, prima di accedere alla quinta ed ultima. Core Design spera in questo modo di spezzare la monotona linearità dei precedenti episodi favorendo percorsi multipli stimolanti la rigiocabilità. Le *routine* di intelligenza artificiale sono state ritoccate al fine di conferire ai vari nemici un comportamento più realistico. Sarà pertanto possibile assistere alle penose ritirate dei nemici feriti o accovacciarsi (sì, è una delle nuove mosse disponibili) dietro un masso per evitare di essere visti. Le scenografie poligonali si preannunciano dettagliatissime, impreziosite dall'impiego di poligoni triangolari utili nella costruzione di strutture curve come archi, cupole e soffitti a volta. Il nuovo sistema di *rendering* permette inoltre l'edificazione di strutture organiche digitali. Le superfici acquose saranno finalmente dotate dei dovuti riflessi e delle consuete trasparenze, mentre realistiche increspature faranno la propria comparsa al passaggio di Lara. Sontuosi effetti luminosi dinamici spalmeranno le curve di quest'ultima con preziose sfumature cromatiche aggiornate in tempo reale. Un sistema grafico particellare provvederà alla riproduzione digitale di nebbia, fuoco e pioggia. Il tutto ad una risoluzione grafica di 512*240 pixel. Non male.Oltre alla possibilità di accovacciarsi e procedere rannicchiata sulle ginocchia, la versione 3.0 di Lara potrà accelerare la corsa per brevi istanti e concluderla, volendo, con un poderoso tuffo in avanti. In questo modo Core spera di rendere più facile e spettacolare il superamento di trappole come botole, punte e quant'altro. L'attività natatoria di Lara sarà semplificata e agevolata dalla possibilità di compiere spostamenti laterali, mentre correnti insidiose ne affliggono la marcia sia sotto che sulla superficie dell'acqua. La possibilità di aggrapparsi alle liane e penzolare a piacere costituisce un'altra novità gradita insieme al salto all'indietro eseguito facendo leva sulle pareti.





L'IMPIEGO DELL'ALTA RISOLUZIONE ACCOMUNA ORMAI BUONA PARTE DELLA PRODUZIONE LUDICA PER PLAYSTATION E TOMB RAIDER 3 NON FA ECCEZIONE.



Titolo : TOMB RAIDER III
Casa : CORE/EIDOS
Uscita : FINE '98
N° Giocatori: 1
Genere : AZIONE

ATLANTIDE

VIA ROSSINI 43 - SEREGNO (MI)

(0362) 238.148

ANIMATION

3x3 EYES (JAP)	149
DAN...NIC BLADE (JAP)	139
DOUBLE CAST (JAP)	139
KINDAICHI SHONEN 2 (JAP)	139
...ON (JAP)	139
... (JAP)	159
...MEMORIAL 2 (JAP)	139

ARCADE

ARKANOID RETURNS (JAP)	119
BA...	89
BATTLE TANK	99
BOMBERMAN WARS (JAP)	139
BOMBERMAN WORLD	89
BUBBLE BOBBLE	79
BUST A MOVE DANCE & R (JAP)	139
CAESAR'S PALACE	99
CRYPT KILLER (USA)	79
...	89
GAME PARADISE 2 (JAP)	129
GUN BARE (JAP)	139
LETHAL ENFORCERS (EUR/USA)	99
LODE RUNNER (USA)	129
MAXIMUM FORCE	89
PARAPPA THE RAPPER	79
... IN TV	89
POINT BLANK	89
POINT BLANK + GCON45	159
PRO ... E USA	99
ROBOTRON X (EUR USA)	49
SPACE INVADERS (JAP)	99
SPIKE WORLD	59
SUPER PANG COLLECTION	89
TIME CRISIS	89
TIMESHOCK!	39
TRUE PINBALL (PLATINUM)	59
WORMS (PLATINUM)	49

AVVENTURA

ARK OF TIME	79
...	149
...	99
... (FRA)	79
... WORLD 2 (ITA)	99
...	79
... (JAP	149
... WORLD 1 (ITA)	99
... WORLD 2 (USA)	79
DOPHIN'S DREAM (JAP)	149
HEART OF DARKNESS (ITA)	99
KAGERO (JAP)	129
ROYLCOOM'S GATE (JAP)	149
... (ITA)	79
MONKEY HERO (ITA)	99
OVERBLOOD	79
... (JAP	149
PARASITE EVE (JAP/ENG)	139
PERFECT ASSASSIN	79
RIVEN	119
SHADOW TOWER (JAP)	149
SUPER LADY ROCKMAN (JAP)	139
TAIL CONCERTO (JAP)	129
...	49
VERSAILLES (FRA)	89
YELLOW BRICK ROAD (JAP)	99

AZIONE

ALIEN TRILOGY (PLATINUM)	49
ASSAULT (ITA)	99
BATMAN & ROBIN (ITA/USA)	99
BEAST WARS TRANSFORMERS	99
BIO ...	99
BIO ... (JAP)	139
BLA... (EUR USA)	49
...	79
... (USA)	129
...	99
...	99
...	79
... (JAP)	139
... (EUR USA)	99
... NO REMORSE	79
CYBERSLED (USA)	39
CYBERIA	49
DEATHTRAP DUNGN (EUR USA)	99
DEMON'S ...	39
... (EUR USA)	49
...	79
... TRILOGY (PLATINUM)	49
...	49
... (PLATINUM)	59
...	79
DOOM (PLATINUM)	59
DOOM TIME TO KILL	99
ELEMENTAL GEARBOLT (JAP)	149
ENIGMA (JAP)	149
EXCALIBUR (ITA)	59
FADE TO BLACK (PLATINUM)	49
FANTASTIC FOUR (EUR/USA)	79
FIFTH ELEMENT	99
FIRE PANIC (JAP)	79
FORSAKEN	99
FRONT MISSION 2 (JAP)	99
GHOST HEAD (JAP)	149
GHOST IN THE SHELL (EUR/JAP)	99
GRID RUN	49
HARDWAR (ITA)	99
HEXEN	79
IRON MAN X-O (USA)	49
JUDGE DREDD	99
KILEAK THE BLOOD	49
L.A.P.D. 2100 AD (USA)	129
LOADED (PLATINUM)	49
LOST WORLD (ITA)	79
MDK	79
MECH WARRIOR 2 (EUR/USA)	79
MEDIEVIL	99
MEN IN BLACK (ITA)	99
METAL GEAR SOLID (USA)	129
MOBILE SUIT GUNDAM (JAP)	119
NANOTEK WARRIORS	49
NEW SD GUNDAM (JAP)	99
NIGHTMARE CREEPS (EUR/USA)	99
NINJA	99
NUCLEAR STRIKE	79
ONE	79
PAX CORPUS	99
PERFECT WEAPON	49
PITBALL	49
PITFALL 3D (EUR USA)	99
PO ED	49
PROJECT OVERKILL (USA)	79
RAINBOW 6 (ITA)	99
REBOOT (EUR USA)	79
RESIDENT EVIL	49
RESIDENT EVIL 2 (ITA)	119
RESIDENT EVIL 2 (USA)	99
RESIDENT EVIL DC	79
SHADOW MASTER	99
SOUKAKU (JAP)	149
SOVIET STRIKE (PLATINUM)	49
SOVIET STRIKE (USA)	39
SPAWN INTERNATIONAL (EUR/USA)	89
SPEEDPOWER GUNBIRE (JAP)	129
SPIDER (USA)	39
STEEL HARBINGER	79
SYNDICATE WARS (ITA)	79
TENCHU (EUR JAP)	99
TENKA (USA)	79
TIME BOKEN 2 (JAP)	139
TOMB RAIDER (PLATINUM)	59
TOMB RAIDER 2 (FRA)	89
TOMB RAIDER 2 (ITA)	99
TOMB RAIDER 2 (USA)	79
TRAP GUNNER (USA)	129
TREASURES OF THE DEEP	99
TUNNEL B1	49
V2000 (ITA)	99
XENOGEARS (JAP)	149
YOUNGBLOOD	99

COMPILATION

ATARI 2600 COLLECTION (USA)	129
ATARI COLLECTION (EUR/USA)	79
ATARI COLLECTION 2	99
CAPCOM GENERATION 1 (JAP)	139
KONAMI ANTIQUES MSX 2 (JAP)	129
KONAMI ANTIQUES MSX 3 (JAP)	129
MIDWAY COLLECTION 2	89
NAMCO ANTHOLOGY 1 (JAP)	139
NAMCO ANTHOLOGY 2 (JAP)	149
NAMCO MUSEUM 2 (USA)	99
NAMCO MUSEUM 5 (EUR USA)	99

GUIDA

... (USA)	49
AYRTON SENNA KART 2	89
BA... BLAZER 2D (USA)	49
BOMBERMAN FANTASY RACE (JAP)	139
CHORO Q MARINE Q-BOAT (JAP)	139
CHORO Q 2 (JAP)	79
CIRCUIT BREAKER	99
COLIN MCRAE RALLY	99
COURIER CRISIS	79
CRIME KILLER (ITA)	99
CYBER SPEED (EUR USA)	49
DESTRUCTION DERBY 2 (PLAT)	49
EXPLOSIVE RACING	79
FELONY 11-79	89
FORMULA 1 (PLATINUM) (ITA)	49
FORMULA 1 '97 (ITA)	99
FORMULA 1 '98 (ITA)	TEL
FORMULA KARTS S.E. (FRA)	59
FRENZY	99
GRAN TURISMO (ITA)	99
GRAN TURISMO (USA)	129
GRAND THEFT AUTO (ITA)	99
GRAND TOUR RACING (USA)	79
INDY 500	99
JET MOTO 2 (USA)	49
JET MOTO 98 (JAP)	139
JET RIDER 2	79
KATTOBI TUNE (JAP)	139
MICROMACHINES V3 (PLAT)	49
MIDNIGHT RUN	79
MOTO RACER	79
MOTO RACER 2 (USA)	129
MOTOR MASH	79
MOTORHEAD	99
NASCAR 98 (EUR/USA)	79
NASCAR 99 (USA)	129
NEED FOR SPEED	79
NEED FOR SPEED 3	99
NEED FOR SPEED V-RALLY (USA)	79
NEWMAN-HAAS RACING	79
OFFWORLD INTERCEPTOR (USA)	49
PEAK PERFORMANCE (EUR USA)	79
PORSCHE CHALLENGE (PLAT)	49
POWERBOAT RACING	79
RAGE RACER	99
RALLY CROSS (USA)	79
RED ASPHALT (USA)	129
RIDGE RACER (PLATINUM)	49
RIDGE RACER REVOLUTION (PL)	49
ROAD RASH (PLATINUM)	49
ROAD RASH 3D	99
ROCK N'ROLL RACING 2	79
S.C.A.R.S. (USA)	129
S.F. RUSH (EUR USA)	99
SPEED KING (JAP)	79
SPEED RACER (USA)	79
STREET RACER (USA)	39
SUPER MOTOCROSS 98	99
SUPERSONIC RACERS	59
TEST DRIVE 4 (ITA USA)	79
TEST DRIVE 5 (USA)	129
TEST DRIVE OFF ROAD (USA)	79
THUNDER TRUCK RALLY (USA)	79
TOCA TOURING CAR	TEL
TOMMI MAKINEN RALLY (ITA)	99
VIGILANTE 8	99
V RALLY	TEL
WIPEOUT 2097 (PLATINUM)	49
WRECKIN' CREW	99

MANAGERIALI

... OF WORLD MGR (ITA)	99
PREMIER MANAGER 98 (ITA)	99

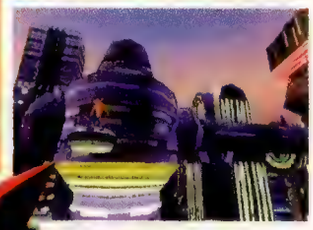
PICCHIADURO

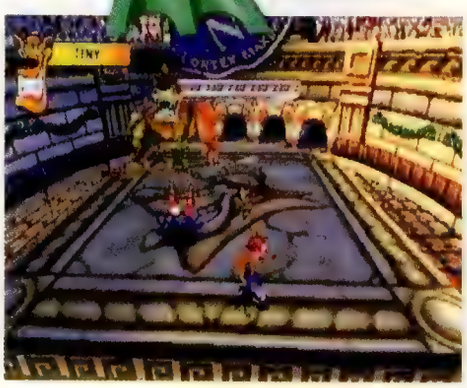
3D FIGHTING TOOLS (JAP)	149
ABA ABUBU (JAP)	149
BIO FREAKS (EUR/USA)	99
BLOODY ROAR	79
BLOODY BLADE	99
BUSHIDO BLADE 2 (JAP)	149
CARDINAL SIN	99
CRIMEBEAT (JAP)	139
CRITICAL BLOW (JAP)	149
CRIT-COM	49
CYBERBOTS (JAP)	149
DARKSTALKERS	79
DEAD OR ALIVE (EUR USA)	99
DRAGON BALL-Z UB 22 (JAP)	99
DRAGON BALL-Z 2 LEGD (JAP)	99
DRAGON BALL Z 5 GT (JAP)	99
DYNASTY WARRIORS (USA)	79
FATAL FURY R BOUT (EUR/JAP)	79
FIGHTING FORCE	99
GUILTY GEAR (JAP)	149
GUNDAM BATTLE MASTER (JAP)	99
IRON & BLOOD (EUR/USA)	49
KING OF FOGHTER 95 (JAP)	79
KING OF FOGHTER 97 (JAP)	129
KING OF FIGHTER KYO (JAP)	139
MASTERS FIGHTER (JAP)	149
MASTERS OF TEKKI (EUR USA)	79
MORTAL KOMBAT 4 (EUR/USA)	99
MORTAL KOMBAT TRILOGY (PL)	59
POCKET FIGHTER (JAP USA)	129
REAL BOUT DOMINATED (JAP)	149
RISE 2 RESURRECTION	49
RIVAL SCHOOLS (JAP)	149
ROBO-PIT (USA)	39
SAMURAI SHOWDOWN 3	79
SANGORUMUSOU (JAP)	39
SOUL BLADE	99
STAR GLADIATOR (USA)	79
STREET FIGHTER ALPHA 2	79
STREET FIGHTER COLLECTION	99
STREET FIGHTER EX PLUS	99
SUB ZERO MK MYTHOLOGIES	99
TEKKEN (PLATINUM)	49
TEKKEN 2 (PLATINUM)	49
TEKKEN 3 (EUR USA)	89
TEKKEN 3 (JAP)	59
TOBAL NO 1	49
TOSHINDEN (PLATINUM)	49
TOSHINDEN 2	59
TOSHINDEN 3 (JAP USA)	79
VS	99
WARGODS	99
X-MEN VS ST.FIGHTER (JAP)	139
X-MEN C.O.T.A. (EUR USA)	99
ZERO DIVIDE 2 (EUR/JAP)	89

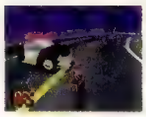
PIATTAFORME

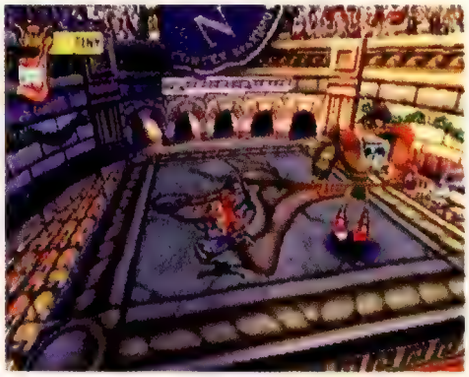
ABE'S ODYSSEE (ITA)	TEL
BUBSY 3D (ITA)	59
CRASH BANDICOOT (PLATINUM)	49
CRASH BANDICOOT 2	99
CROC	79
DORAEMON 2 (JAP)	99
EARTHWORM JIM 3	79
FROGGER (USA)	79
GEX 3D ENTER THE GECKO	99
HELLO CHARLIE (JAP)	139
HERC'S ADVENTURE (ITA)	79
HERCULES (ITA)	99
IZNOGOUD (ITA)	79
JERSEY DEVIL	79
JOE & ...	99
JOHNNY BAZOOKATONE	49
JUMPING ...	79
KLA...MAN KLA...MAN 2 (JAP)	149
KLONOA (EUR USA)	99
... WORLD	99
... KINGS 2	49
...	99
...	99
...	99
... (PLATINUM)	89
...	89
...	79
...	99
...	99
...	99

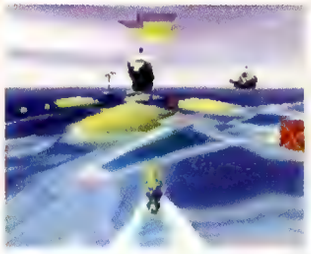
Crash Bandicoot 3 Warped











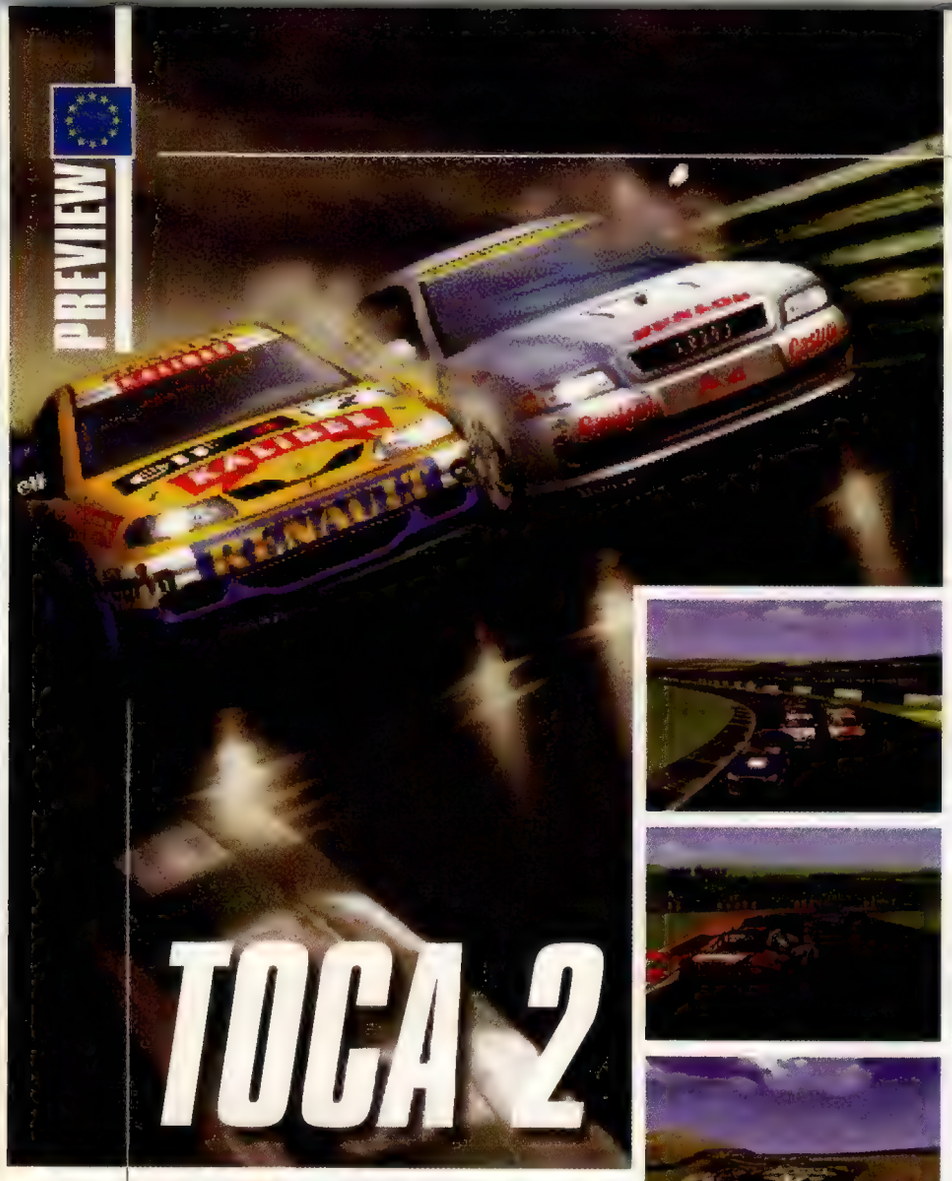
Notevole la realizzazione della turbolente superficie marina su cui si svolgono i livelli col Jetski.

L'impiego del DualShock si dimostra particolarmente efficace nei livelli "motorizzati".

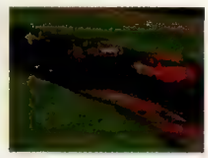
Undicesima *preview*, questa, dedicata al terzo capitolo del platform di Naughty Dog, giustificata dalla diffusione di fresche e illuminanti informazioni in merito alle nuove tipologie strutturali adottate in alcuni suoi livelli. A differenza di *Crash 2* dove l'impiego di differenti mezzi di trasporto (*jetpack*, il baby orso) avveniva nel medesimo contesto strutturale dei livelli normali, in *Crash 3* invece, il biplano, il *jetski* e la moto vengono presentati in contesti inediti. Procediamo con ordine. Rimandando al numero settembrino di **PlayWorld** per informazioni relative al livello dedicato al biplano, diamo un'occhiata agli altri due. Il livello condotto ai comandi di un piccolo *jetski* subito stupisce per le sue similitudini con *Wave Race 64*. Lungi dal riproporne gli stessi parossismi grafici, il nuovo *stage* vanta una realizzazione della superficie marina notevole, movimentata dalle medesime morbide ondulazioni che hanno tanto affascinato gli utenti Nintendo. Pilotato da Coco, il *jetski* subisce realisticamente le inclinazioni del caso mentre schizza saltando da un'onda all'altra. Diversi ostacoli come mine e bizzarri marinai popolano un percorso variegato delimitato da boe che si snoda fra piccoli atolli sabbiosi, rocce e galeoni. Taluni trampolini danno adito a semplici acrobazie aeree. Una freccia posta sulla parte superiore dello schermo indica la direzione da seguire evitando ai 360° di confondere il giocatore. Lo scopo del livello non cambia di una virgola rispetto a quelli standard, ma offre senz'altro un rinfrescante diversivo. Stesso discorso vale per il livello condotto da Crash a cavallo di una moto *custom* su una riproduzione fumettosa della Route 66. Lo scopo è stavolta giungere primi al traguardo di un percorso stradale su cui gareggiano altre sette vetture, percorso reso particolarmente impegnativo da buche e posti di blocco della polizia stradale. Il controllo del mezzo a due ruote appare semplice e il suo comportamento fedele alle più basilari leggi della fisica, come la forza centrifuga. Sebbene afflitto da un certo *draw-in*, il livello in questione non merita critiche in virtù delle sue intenzioni diversificatrici. Previsti due finali alternativi con quello "lungo" raggiungibile solo dopo aver recuperato tutte le gemme racchiuse nei livelli, un'impresa che, sperano gli sviluppatori, sarà abbastanza impegnativa da stimolare i videogiocatori più smaliziati, ma non tanto da allontanare i meno esperti. Previsto per dicembre, come da consuetudine, ***Crash Bandicoot 3: Warped*** promette di ripetere il successo commerciale dei primi due episodi forte delle sue migliorie e ardite implementazioni. **Super PlayStation Console** non mancherà di testarlo e divulgare l'esito in tempo con la sua commercializzazione.

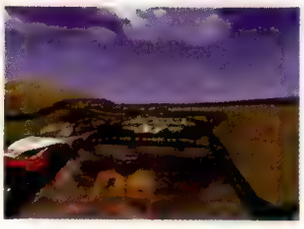
Titolo : Crash B. 3: Warped
Casa : UIS/SCEA
Uscita : 11 Dicembre
N° Giocatori: 1
Genere : Platform 3D

1898
past
TENNIS
actua
TENNIS
MANUALE
VERSIONE IN ITALIANO
1998
l'evoluzione della specie.
PlayStation
PAL
FORNITORE UFFICIALE MILAN
Cidiverte
ITALIA
al gioco ti converte.
Gremlin
INTERACTIVE
www.gremlin.co.uk
C.D. VERTE ITALIA S.p.A. - Via Campo dei Fiori 61 - 21013 Gallarate (VA) - Tel. 0331226900 - Fax 0331226999 - www.cidiverte.it



TOCA 2

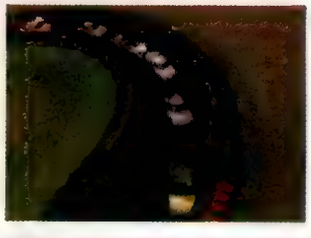




Forte di un'annata decisamente lucrosa, Codemasters si appresta a chiudere l'anno fiscale con un volume d'affari pari a 50 milioni di sterline (contro i 20 milioni dell'anno precedente). *TOCA* e *Colin McRae Rally* sono certamente gli artefici del *boom* economico della casa inglese e lo dimostrano settimanalmente piazzandosi nei primi tre posti delle classifiche di vendita. Nick Wheelwright, direttore generale di Codemasters, commenta i risultati puntando il dito sui giochi e sulla loro totale responsabilità per questo successo. *"Dipende tutto da giochi brillanti"* dichiara. *"Tutti i nostri titoli mirano ai primi piazzamenti nelle classifiche di vendita ed abbiamo anche la più forte e promettente line-up software di tutta la storia di Codemasters"*. Fiore all'occhiello di questa promettente *line-up* è certamente il seguito di uno dei migliori *racing game* per PlayStation: *TOCA 2*. Basato sulla stagione '98 del *British Touring Car Championship* (o *BTCC*) e sulle relative modifiche apportate al regolamento (tra cui l'esclusione dalla competizione delle vetture a trazione posteriore e l'inclusione dei *pit-stop*), *TOCA 2* ha tutte le caratteristiche del *sequel* per antonomasia. Nuove *routine* dinamiche e un nuovo *engine* grafico promettono un'esperienza corsistica molto più realistica e veloce. I 30 *fps* non cederanno più il passo alla pletora di vetture in pista, ognuna impreziosita dalla presenza del pilota visto attraverso le *texture* trasparenti dei vetri. Ma l'aspetto che maggiormente distingue questa versione dalla precedente è senz'altro l'impiego dell'alta risoluzione. 512*240 pixel faranno la differenza in termini di accuratezza grafica, esaltando i dettagli delle vetture composte da un maggior numero di poligoni e sottoposte ai continui aggiornamenti cromatici generati dall'illuminazione in tempo reale. Spettacolari incidenti provocheranno una pioggia di detriti e lamiere capaci di danneggiare anche le auto non direttamente coinvolte nella catastrofe che si trovano a passare nel momento sbagliato. Ognuno dei 15 piloti previsti vanta comportamenti precipui tali da determinarne le strategie e la maggiore o minore disponibilità a lasciarsi superare. Ma è forse nei dettagli, nei piccoli particolari che *TOCA 2* lascia decisamente basiti. Codemasters ha posto una particolare enfasi sul realismo e, pertanto, non sarà raro assistere al distacco di cofani danneggiati a causa dell'attrito con l'aria, vedere le gocce d'acqua piovana scendere e poi salire e poi ancora scendere lungo il parabrezza in accordo con la velocità di marcia, la testa del pilota sobbalzare e piegarsi ad ogni sollecitazione subita, lo specchietto retrovisore interno e altro ancora. Otto circuiti bonus sono previsti in aggiunta agli altrettanti ufficiali per un totale di 16 piste d'asfalto rovente (niente *LavaLand* questa volta). Compreso nel pacchetto l'immancabile tracciato di prova, destinato a testare le vetture appena sottoposte a ritocchi. Dopo l'*exploit* di ***Gran Turismo***, il *racing game* per PlayStation è entrato in una nuova, eccitante era. *TOCA 2* vi appartiene senz'altro e grazie ai diritti di utilizzazione delle case automobilistiche del campionato Touring Car e il talento più volte ribadito di Codemasters, promette di tener testa al rivoluzionario titolo Polyphony.

LA TESTA DEL PILOTA OSCILLA IN ACCORDO CON I SOBBALZI DELLA CARROZZERIA.

NONOSTANTE LA PLETORA DI VETTURE IN PISTA, IL FRAME RATE SI PREANNUNCIA INATTACCABILE.



Titolo : TOCA 2
Casa : CODEMASTERS
Uscita : NOVEMBRE
N° Giocatori : 1-2
Genere : RACING

SPEEDYSOFT

vendita per corrispondenza

Tel. (0766) 35651

Indirizzo Internet http:\\www.speedysoft.com

E-mail: speedy@etruria.net

Fax (0766) 35652

Vi sfidiamo a trovare prezzi più bassi! Se li trovate chiamate lo stesso e sarete accontentati

PLAYSTATION DUAL SHOCK L. 249.000

ACTION REPLAY	TEL.	CONTROLLER SONY	L. 44.900	PAD DUAL SHOCK	L. 59.900
ARCADE STICK	L. 72.900	MEMORY CARD COMPATIB.	L. 29.900	PAD COMPATIBILE	L. 29.900
CAVO LINK	L. 19.900	MEMORY CARD SONY	L. 32.900	PISTOLA JOYTECH CON RINCULO E PEDALE PSX - SAT	L. 139.900
CAVO SCART	L. 18.900	MODULATORE RF	L. 31.900	PROLUNGA JOYPAD	L. 14.900
CAVO SUPER VHS	L. 18.900	MOUSE SONY	L. 59.900	VOLANTE MAD CATZ 2	L. 119.900
CONTROLLER ALPS	L. 79.900	PAD SONY	L. 35.900		
CONTROLLER COMPATIB.	L. 29.900				

PAD COMPATIBILE + MEMORY CARD COMPATIBILE + CAVO SCART L. 59.900

PAD COMPATIBILE + MEMORY CARD COMPATIBILE L. 24.900 con l'acquisto di un gioco

PLAYSTATION UNIVERSALE L. 330.000

TITOLI

ABE'S EXODUS	TEL.	CRIME KILLER MAN ITA	L. 84.900	KLONOA MAN ITALIANO	L. 89.900	TEKKEN 2 MANUALE ITA	L. 49.900
ARMORED CORE	L. 84.900	DUKE NUKE'M 3D MAN ITA	L. 49.900	METAL GEAR SOLID	TEL.	TEKKEN 3 MANUALE ITA	L. 89.900
BLASTO MANUALE ITALIANO	L. 84.900	DUKE NUKE'M TIME TO KILL	L. 89.900	MICROMACHINES V3 MANUALE ITALIANO	L. 46.900	TIME CRISIS	L. 79.900
BLAST RADIUS	L. 84.900	FORMULA 1 '98	TEL.	N 20	TEL.	TOMB RAIDER MAN ITA	L. 46.900
CARDINAL SYN MAN ITA	L. 84.900	GEX 3D MANUALE ITALIANO	L. 89.900	NINJA	L. 99.900	TOMB RAIDER 2 TUTTO ITA	L. 89.900
CASTELVANIA	L. 84.900	GRAN TURISMO TUTTO ITA	L. 89.900	POINT BLANK+PISTOLA	L. 139.900	TOMBI MANUALE ITALIANO	L. 89.900
COLIN MCRAE RALLY TUTTO ITALIANO	L. 89.900	HEART OF DARKNESS TUTTO ITALIANO	L. 99.900	POINT BLANK	L. 75.900	WILD 9	TEL.
CRASH BANDICOOT MAN ITA	L. 45.900	IL QUINTO ELEMENTO	L. 89.900	PREMIERE MANAGER '98 MANUALE ITALIANO	L. 89.900	WORLD CUP '98 TUTTO ITA	L. 89.900
CRASH BANDICOOT 2 MANUALE ITALIANO	L. 84.900	ISS PRO '98 TUTTO ITALIANO	L. 89.900	RAYMAN MANUALE ITALIANO	L. 46.900	WORLD CLEAGUE SOCCER '98 MANUALE ITALIANO	L. 89.900
		ISS PRO	L. 49.900	RESIDENT EVIL 2 TUTTO ITA	L. 99.900		

Telefonate al nostro servizio **ANTEPRIME e OFFERTE**

DISPONIBILI MANGA E FUMETTI AMERICANI
CARTONI ANIMATI WALT DISNEY E GIAPPONESI

sconto del 10% sulle videocassette giapponesi

TELEFONATE PER PRENOTARE LE NOVITÀ - MANDATECI LE VOSTRE E-MAIL

Potete acquistare telefonando, spedendo il coupon o inviando una E-mail

APERTO TUTTI I GIORNI dal lunedì al sabato

orario: 9.00-11.30 15.00-18.30 giovedì pomeriggio aperto fino alle ore 16.00

I prezzi sono soggetti a possibili variazioni. Per altre offerte od aggiornamenti telefonateci

VENDITA A MINORENNI SOLO SE AUTORIZZATA DAI GENITORI - TUTTI I NOMI RIPORTATI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI - GARANZIA 12 MESI - VENDITA PER CORRISPONDENZA AI SENSI DI LEGGE

SPEEDYSOFT - VIA DELLE CASE NUOVE, 3 - 00053 CIVITAVECCHIA (ROMA)

cognome e nome .....

via ..... n. .... città .....

prov. ..... c.a.p. ..... tel. .....

titolo programma .....

sistema .....

☐ *SPESE DI SPEDIZIONE POSTALE* L. 9.000

☐ *SPESE DI SPEDIZIONE POSTALE URGENTE* L. 18.000

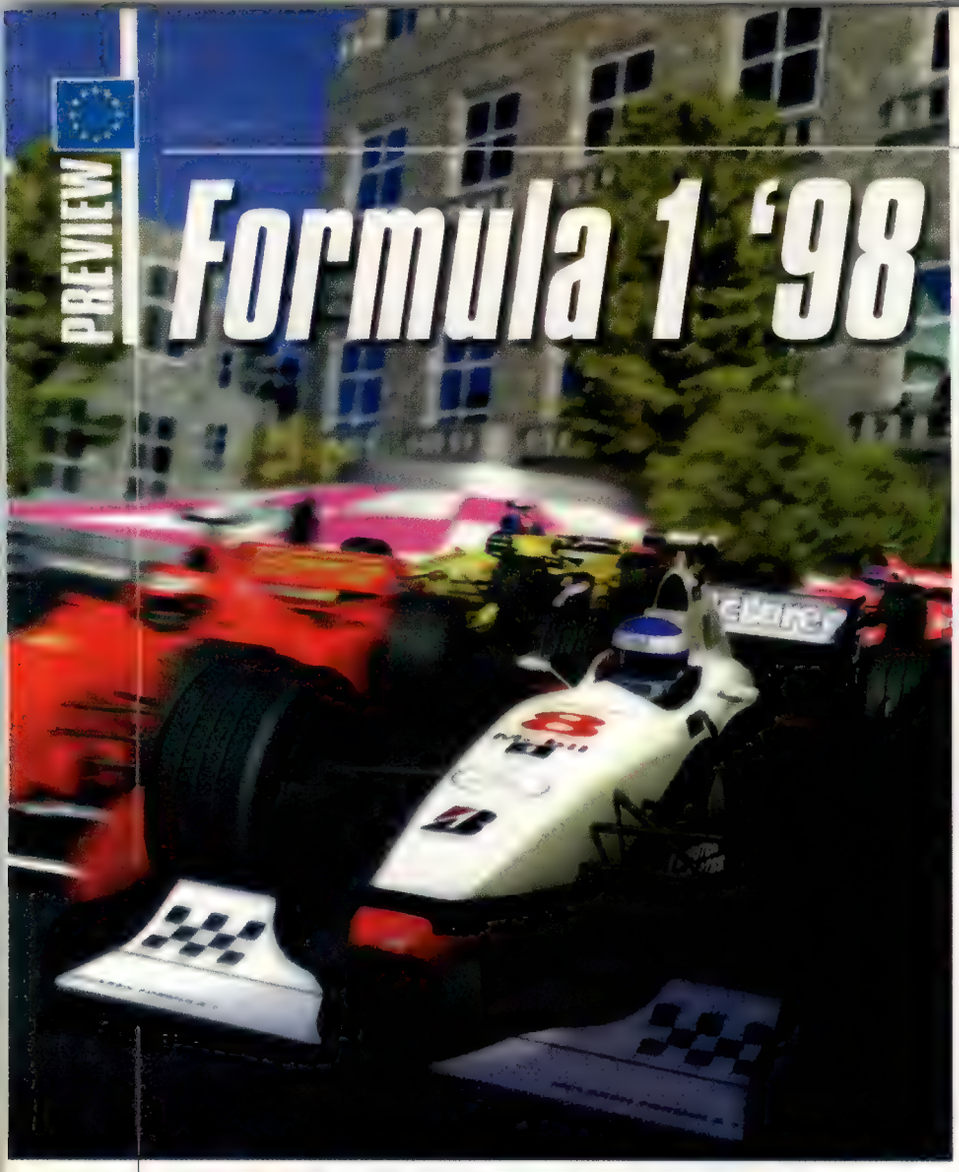
☐ *ALLEGO RICEVUTA VAGLIA POSTALE*

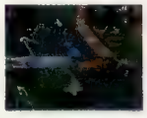
☐ *PAGHERÒ AL POSTINO IN CONTRASSEGNO*

Il coupon sarà ritenuto valido solo se provvisto del numero di telefono

TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA

Formula 1 '98





Piuttosto che considerarlo il miglior simulatore di Formula 1 per PlayStation, sarebbe forse più corretto definire *Formula 1 '97* di Psygnosis come il "meno mediocre" fra quelli disponibili. Quando sono prodotti aberranti come *Formula Circus* di Nichibutsu (35% SPC 39) a ricoprire il ruolo di alternativa, non è difficile distinguersi da essa con realizzazioni appena sufficienti ed approssimative. *Formula 1 '97* era proprio questo: appena sufficiente ed approssimativo. Nel tentativo di offrire un'interessante fusione tra simulazione ed esperienza "mordi e fuggi", Psygnosis è riuscita solo a fallire su entrambi i fronti. Ciò nonostante *Formula 1 '97* ha venduto come il pane, a testimonianza di quanto sia talvolta efficace un buon lavoro promozionale e di *marketing* a dispetto della qualità intrinseca del prodotto di cui è oggetto. Solo il tempo, infatti, ha saputo fare giustizia, relegando *Formula 1 '97* nella zona più buia e inaccessibile della memoria collettiva. *Gran Turismo*, *TOCA* e *Colin McRae Rally* hanno fatto il resto, annichilendo buona parte della vecchia produzione corsistica per PlayStation.

Oggi, ad un anno di distanza, Psygnosis si ripresenta con l'edizione '98 del *racing game* più discusso degli ultimi tempi.

Assegnato ad un team diverso (Visual Sciences) da quello responsabile del *prequel*, *Formula 1 '98* vanta un *engine* grafico fresco di codice che, sebbene vedovo dell'*hi-res*, promette la fluidità e la solidità estetica latitanti nella versione 1997. Una discreta sequenza in *full motion* realizzata in *computer graphics* anela a solleticare l'interesse del videogiocatore senza riuscire però a infondere la medesima euforia ed esaltazione generate dalla magnifica introduzione di *Gran Turismo*. Arricchito con un nuovo sistema dedicato agli effetti particellari (utili nella riproduzione digitale di nebbia, fumo, fuoco e quant'altro sia composto da piccole "particelle"), l'*engine* made in Visual Sciences sembra in grado di disegnare con snellezza le dettagliate scenografie di gioco (in talune parti animate) senza *pop-up* o *draw-in* e senza ricorrere a nebbia e altri espedienti simili. Routine comportamentali altrettanto inedite assicurano reazioni realistiche delle vetture in gara, mentre un accurato rilevamento di collisione promette incidenti spettacolari. Tanto durante questi ultimi quanto nel corso di semplici tamponamenti o uscite di pista, il capo del pilota sarà soggetto agli spostamenti del caso, rendendolo più credibile e "vivo". Non è noto quanto gli incidenti potranno influire sul comportamento delle vetture danneggiate, ma, considerata l'impostazione generalmente *arcade* del prodotto, non sembrano destinati a mie-

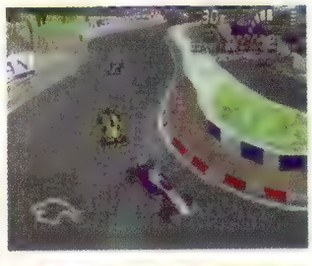
LE ROUTINE COMPORTAMENTALI SEMBRANO RIPRODURRE ABBASTANZA FEDELMENTE QUELLE REALI.

Titolo : FORMULA 1 '98
Casa : PSYGNOSIS
Uscita : NOVEMBRE
N° Giocatori : 1-4
Genere : RACING

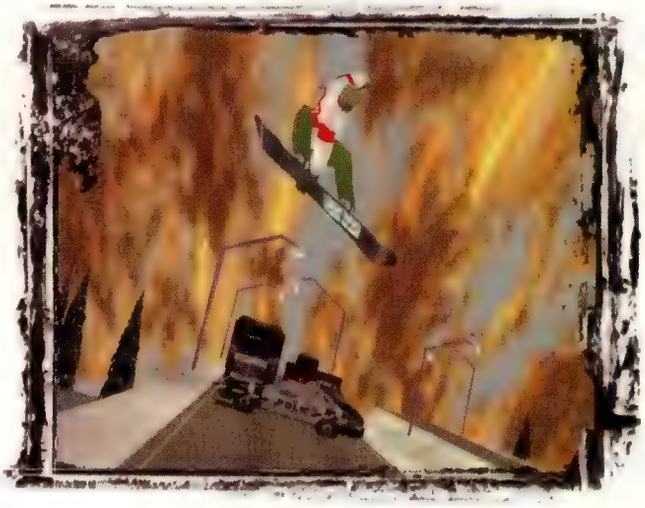
tere alcun danno rilevante. Fra le visuali previste segnaliamo, oltre a quelle esterna a volo d'uccello e alle spalle della vettura, anche una interna comprensiva di specchietto retrovisore. In quest'ultimo caso la maggiore o minore efficacia dell'*engine* poligonale sarà determinante in merito alla funzionalità e praticabilità della visuale in soggettiva. Di sicuro impatto saranno i replay, che, in perfetto stile televisivo, offriranno riprese mobili, scarrelanti, zoomate e quant'altro ci ha insegnato *Gran Turismo*. Come da consuetudine, diversi "professionisti" offriranno la propria voce al campionamento digitale al fine di ottenere un vasto repertorio di espressioni sufficientemente variegate da "condurre" verosimili e, soprattutto, tempestive telecronache. In virtù della licenza concessa dalla FIA, ***Formula 1 '98*** includerà tutti i protagonisti, le vetture, gli sponsor e forse anche gli stessi spettatori sugli spalti (scherzo) del campionato in corso. I tracciati sono stati modificati in accordo con le variazioni eseguite fra il '97 e il '98, ma sottoposti anche a discutibili ritocchi e aggiunte come cunette e trampolini (!). La finalità di questi ultimi è evidente: ***Formula 1 '98*** vuole essere un gioco di guida *arcade*, pertanto l'esigenza di spettacolarizzazione è stata anteposta a quella prettamente simulativa. Difficile stabilire se ciò sia un bene o un male. Molti sostengono l'importanza di un elevato spessore di gioco, altri ne sembrano spaventati. Alcuni preferiscono dedicarsi al settaggio e alla preparazione della vettura, altri ne farebbero tranquillamente a meno. Trovare il giusto equilibrio non è facile e spesso si preferisce includere le due classiche modalità alternative (*Arcade* e *Simulation*). ***Formula 1 '98*** non offre questa possibilità di scelta. L'azione vuole essere frenetica e i comandi della vettura subito domabili. I trampolini mirano ad esaltare il credibile comportamento delle vetture palesato all'atterraggio. Sebbene, quindi, dichiaratamente "sempliciotto", ***Formula 1 '98*** non è comunque avaro di una fase dedicata ai settaggi della vettura. Restano, infatti, salvi gli interventi in merito alla scelta dei pneumatici, l'inclinazione degli alettoni, i tempi del cambio e tutte le restanti ovvietà del caso. Ma la vera novità introdotta in ***Formula 1 '98*** riguarda la modalità multigiocatore. Oltre che due, ben quattro piloti umani potranno partecipare agli eventi collegando due PlayStation, impegnate ognuna a gestire un doppio *split screen*. Nulla di eccezionale se non fosse per la presenza di altre 10 vetture pilotate dalla CPU. In questo modo Psygnosis spera di inasprire la sfida fra i partecipanti gettandoli in una vera e propria mischia di lamiere e pneumatici fumanti.Vedremo. La versione di ***Formula 1 '98*** presentata all'ultimo *ECTS* ha saputo solo deludere gli astanti. Tanto la bassa risoluzione delle *texture* quanto un sistema di controllo che pare eccessivamente semplificato, non sono riusciti a far germogliare una buona impressione negli spettatori. Battezzata da SPC come l'era post-***Gran Turismo***, quella in cui ***Formula 1 '98*** coltiva speranze di successo è un epoca piacevolmente stravolta dai recenti capolavori di Codemasters e Polyphony. Difficile tenervi testa, seppur puntando su un sotto-genere, come quello delle simulazioni di Formula Uno, non suscettibile di comparazioni con questi ultimi.

LA DISCUTIBILE INCLUSIONE DI PICCOLI DISLIVELLI VORREBBE CONFERIRE MAGGIOR SPETTACOLARITÀ ALLA COMPETIZIONE.

IL BUON LIVELLO DI DETTAGLIO DEI CIRCUITI NON SEMBRA INFICIARE L'ESTENSIONE DEL CAMPO VISIVO.

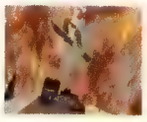


X-Games ProBoarder



Ed ecco che, alla faccia del realismo, eseguiamo una serie di trick tali da permetterci di superare in classifica Terje Haakonsne e Jamie Lynn... Certo certo. A proposito, Terje sei stato un grandissimo a non andare alle Olimpiadi. Scusate, dovevamo dirlo.

Insieme a *NBA Tonight* (vedi Playworld su questo stesso numero), *X-Games ProBoarder* è il secondo progetto sviluppato da Radical Entertainment per la collana *ESPN Digital Games*. Suddiviso in quattro eventi principali (*Halfpipe, Boarder X, Slopestyle* e *Big Air*), comprensivi di diversi *stage* ognuno, *ProBoarder* vanta la riproduzione digitale di otto fra i migliori *snowboarder* del mondo. Nei panni (fedelmente riprodotti) di Terje Haakonsen (l'indiscusso maestro dello *snowboard* - Ndr), Tina Basicj, Peter Line, Todd Richards, Shannon Dunn, Daniel Frank, Morgan Lafonte o Jamie Lynn, il giocatore potrà partecipare agli eventi tipici degli *X-Games* e scatenarsi in una serie infinita di evoluzioni e combinazioni aeree. Un totale di oltre 2000 animazioni (incluse quelle di esultanza tipiche dei campioni digitalizzati) realizzate a mano, conferiscono agli atleti movenze tanto credibili da sembrare *motion captured*. I tracciati del *boarder cross*, larghi e spaziosi, invogliano il giocatore ad esplorarli per indovinare le traiettorie e i percorsi migliori. Un numero massimo di tre giocatori partecipa alla discesa. Non di più. Diverse rampe e staccionate danno adito alle più disparate evoluzioni attraverso cui guadagnare punti utili ai fini della classifica. Il sistema di controllo appare pratico e funzionale e sorprende per la semplicità con cui permette di performare anche le più articolate delle acrobazie. Come prevedibile in un titolo targato *ESPN Digital Games*, diversi *replay* provvedono a riproporre le azioni più spettacolari con inquadrature dal look televisivo in puro stile *X-Games*. Una buona scelta delle *texture* conferisce il giusto candore e un'ottima compattezza al manto nevoso, mentre un grazioso effetto riflesso spunta di tanto in tanto dalle cime dei pini in *bitmap*. L'azione scorre veloce, ma l'allargamento della "carreggiata" e una risoluzione elevata, sembrano appesantire troppo la CPU che fatica vistosamente nel mantenere il *frame rate* a livelli accettabili. Sebbene Radical Entertainment si sia riservata di apportare le dovute limature all'*engine* entro la data di commercializzazione di *Pro Boarder*, la *beta* giunta in redazione lascia dubbiosi in merito. Più che di "limature" sarebbe necessaria una totale riscrittura del codice. Sebbene lo *split screen* verticale dia la possibilità a due giocatori di partecipare agli eventi, il *frame rate* precario impedisce di apprezzarlo a pieno. In compenso, l'accompagnamento sonoro appare esaltante grazie alla collaborazione di Foo Fighters, Lunatic Calm, NOFX, Rancid e altre band malate. In qualità di titolo settoriale, vale a dire prevalentemente mirato agli appassionati dello sport di cui è la riproduzione, *Pro Boarder* non poteva esimersi dall'includere tutti gli sponsor (fra cui K2, Airwalk e Salomon) e le tavole delle reali competizioni in edizione '99. In vista del prevedibile testa a testa fra *Pro Boarder* e *Cool Boarders 3* (vedi anteprima su **SPC** 50) **Super PlayStation Console** si riserva la facoltà di consigliarne il migliore in uno dei prossimi numeri.



Titolo : X-Games ProB.
Casa : Radical Entert.
Uscita : Fine '98
N° Giocatori: 1-2
Genere : Sportivo

FUTURE COP L.A.P.D.

SERVE · PROTECT · SURVIVE

La città degli Angeli ha bisogno di un salvatore.

Lascia a casa la tua aureola.

È IL 22° SECOLO. LE STRADE MALFAMATE DI LOS ANGELES SONO PERSINO PEGGIORATE. LE GANG CRIMINALI LOTTANO PER IL CONTROLLO. MA HANNO UN NUOVO NEMICO, SEI TU! INDOSSA L'ARMATURA IN CERAMITE E UTILIZZA L'ULTIMA TECNOLOGIA AL PLASMA. LA TUA MISSIONE È DI ANNIENTARE I CATTIVI. E SE RIESCI A REGGERE, PROCEDI CORPO A CORPO IN MODALITÀ SCHERMO A DUE GIOCATORI. O MUORI TENTANDO.

WWW.FUTURECOP.COM

CTO
www.CTO.it

ELECTRONIC ARTS™
www.ea.com

PlayStation

QUESTO PRODOTTO NON È SOTTOSCRITTO O ASSOCIATO IN NESSUN MODO AL DIPARTIMENTO DI POLIZIA DI LOS ANGELES.

Libero Grande

Conversione dell'omonimo *coin-op* basato sulla tecnologia System 12, *Libero Grande* di Namco offre l'innovativa possibilità di partecipare alla competizione calcistica simulata ai comandi di un singolo giocatore inquadrato da una visuale in terza persona. Il giocatore partecipa agli incontri coprendo un determinato ruolo e deve pertanto disimpegnarsi al fine di contribuire al gioco di squadra.

Nonostante la visuale possa insinuare qualche perplessità in merito alla giocabilità e, più in generale, ad una corretta visione di gioco, va sottolineato l'impegno dei programmatori volto ad assicurare una perfetta comprensione degli avvenimenti sul campo e una piena ed attiva partecipazione al loro svolgimento. Tenendo premuto il tasto ✕, il proprio *alter ego* punta e corre automaticamente verso la palla, scongiurando il disorientamento. Non solo. Sebbene "libero" in senso letterale, il giocatore può costruire azioni coinvolgendo i propri compagni con una serie di "comandi a distanza". Il tasto ■ ad esempio permette di chiamare un *assist* durante le fasi in attacco mentre in difesa ordina l'esecuzione di un *tackle* in scivolata al giocatore più vicino alla palla. In questo modo, il controllo indiretto degli altri membri della squadra consente di costruire azioni realistiche e coinvolgenti.

L'estensione del campo visivo permettere di assistere allo svolgimento della gara da qualsiasi posizione e di elaborare una strategia di gioco con la medesima rapidità richiesta in una partita reale. Rilevante diventa in ***Libero Grande*** sfuggire alla copertura del marcatore al fine di liberarsi e chiamare il passaggio. Giunti in area di rigore, il tasto ● provvede a scaraventare la palla in porta (di testa, in rovesciata o al volo) mentre il *Dual Shock* trasmette vibrazioni di intensità variabile in relazione alla potenza del tiro. L'angolazione viene impartita a mezzo *stick* analogico o D-Pad. E' ovviamente possibile sbilanciarsi in un gesto altruistico e offrire un passaggio filtrante ad un giocatore limitrofo in buona posizione per poi ordinarne il tiro (sempre col tasto ●). Durante i calci d'angolo e le punizioni calciate da altri, la pressione continuativa del ● indirizza il proprio uomo verso la palla in arrivo impedendo all'indeterminabilità della traiettoria provocata dalla visuale, di minare un perfetto aggancio. Semplici combinazioni di tasti danno inoltre adito a spettacolari biciclette e dribbling forsennati. Altro aspetto interessante è il rilevamento di collisione. Gli impatti con i giocatori, tanto attivi quanto passivi rispetto all'azione in corso, determinano credibili sbilanciamenti ed incespicamenti. Un *engine* grafico straordinariamente veloce gestisce con disinvoltura la folla di giocatori poligonali in campo nonché gli splendidi stadi gremiti di spettatori. Le fluide e tempestive rotazioni della telecamera assicurano una perfetta partecipazione all'incontro.

Sebbene leggermente cubettosi, i calciatori vantano più di 100 *frame* di animazione *motion captured* capaci di rendere ancora più realistica l'esperienza ludica di ***Libero Grande***. Le modalità di gioco previste comprendono due campionati e un *exhibition mode*, prima dei quali il giocatore è chiamato a selezionare il proprio atleta digitale (fra una rosa di 20), definirne il ruolo (attaccante, difensore, terzino sinistro) e una squadra non necessariamente collegata alla sua nazionalità. E' pertanto possibile, ad esempio, prendere Del Piero (conosciuto come "Del Pacino" in un ***Libero Grande privo*** di licenze) e farlo giocare nella squadra argentina. Allo stato attuale di sviluppo ***Libero Grande*** custodisce tutte le potenzialità per meritarsi la qualifica di valida alternativa a ***ISS Pro***. Comprensivo di una modalità a due giocatori (antagonisti o compagni) via *split-screen* verticale, il *soccer* Namco lamenta solo la latitanza di una fase di pianificazione tattica pre-gara più sofisticata e delle licenze, tanto importanti per taluni videogiocatori.

Non perdete i prossimi numeri di SPC per il verdetto finale.

LE DIMENSIONI DEI GIOCATORI INFLUISCONO SUI FATTORI DI ACCELERAZIONE E POTENZA.

(A DESTRA) NOTARE LA MAGNIFICENZA DEGLI STADI.

Titolo : LIBERO GRANDE
Casa : NAMCO
Uscita : 11 DICEMBRE
N° Giocatori: 1-2
Genere : SPORTIVO

HALLOWEEN GAMES

VIA GALLUCCI, 16 41100 MODENA
TEL. 059/243696 - FAX 059/242727

TITOLI PLAYSTATION PAC

ACTUA SOCCER 2	L.89.000
ALUNDRA ITALIANO	L. 95.000
ARMORED CORE ITALIANO	L. 89.000
BOMBERMAN WORLD	L. 85.000
BREAT OF FIRE ITALIANO	L. 95.000
BUST A MOVE 3DX	L. 65.000
C&C RETALIATION	L.95.000
CARDINAL SYN ITALIANO	L. 89.000
CONSTRUCTOR	L. 95.000
CROC	L. 95.000
DEAD OR ALIVE	L. 89.000
DISCWORLD2	L. 85.000
DUKE NUKEM: TIME TO KILL	L. 89.000
FORMULA 1 98	TEL.
GRAN TURISMO	L. 89.000
HEART OF DARKNESS	L. 89.000
INT. S.S.S.PRO 98 + DEMO METAL GEAR SOLID	L. 105000
MEDIEVIL	L. 95.000
MEGA MAN 8	L. 89.000
MORTAL KOMBAT 4	L.95.000
MOTO RACER 2	L. 95.000
NINJA	L. 95.000
PAX CORPUS	L. 79.000
PIFTALL 3D	L. 79.000
POINT BLANK	L. 79.000
POPULUOS	L. 95.000
ROAD RASH 3D	L. 89.000
SENTINEL RETURNS	L. 79.000
SMALL SOLDIERS	L. 95.000
SNOW BREAK EXTREME	L. 79.000
SPAWN THE ETERNAL	L. 79.000
SPYRO THE DRAGONS	TEL
SUPER PANG COLLECTION	L. 89.000
TEKKEN 3	L. 95.000
TENCHU	L. 95.000
THE FIFTH ELEMENT	L. 95.000
THEME HOSPITAL ITALIANO	L. 89.000
TIME CRISIS	L. 79.000
TOMBI	L. 89.000
WARGAMES	L. 95.000
WILD 9	L. 95.000
WORLD CUP 98 ITALIANO	L. 79.000
WRECKIN CREW	L. 79.000
ZERO DIVIDE 2	L. 79.000

SONY PLAYSTATION + DUAL SHOCK
L. 249.000

TITOLI PLAYSTATION USA / JAPAN

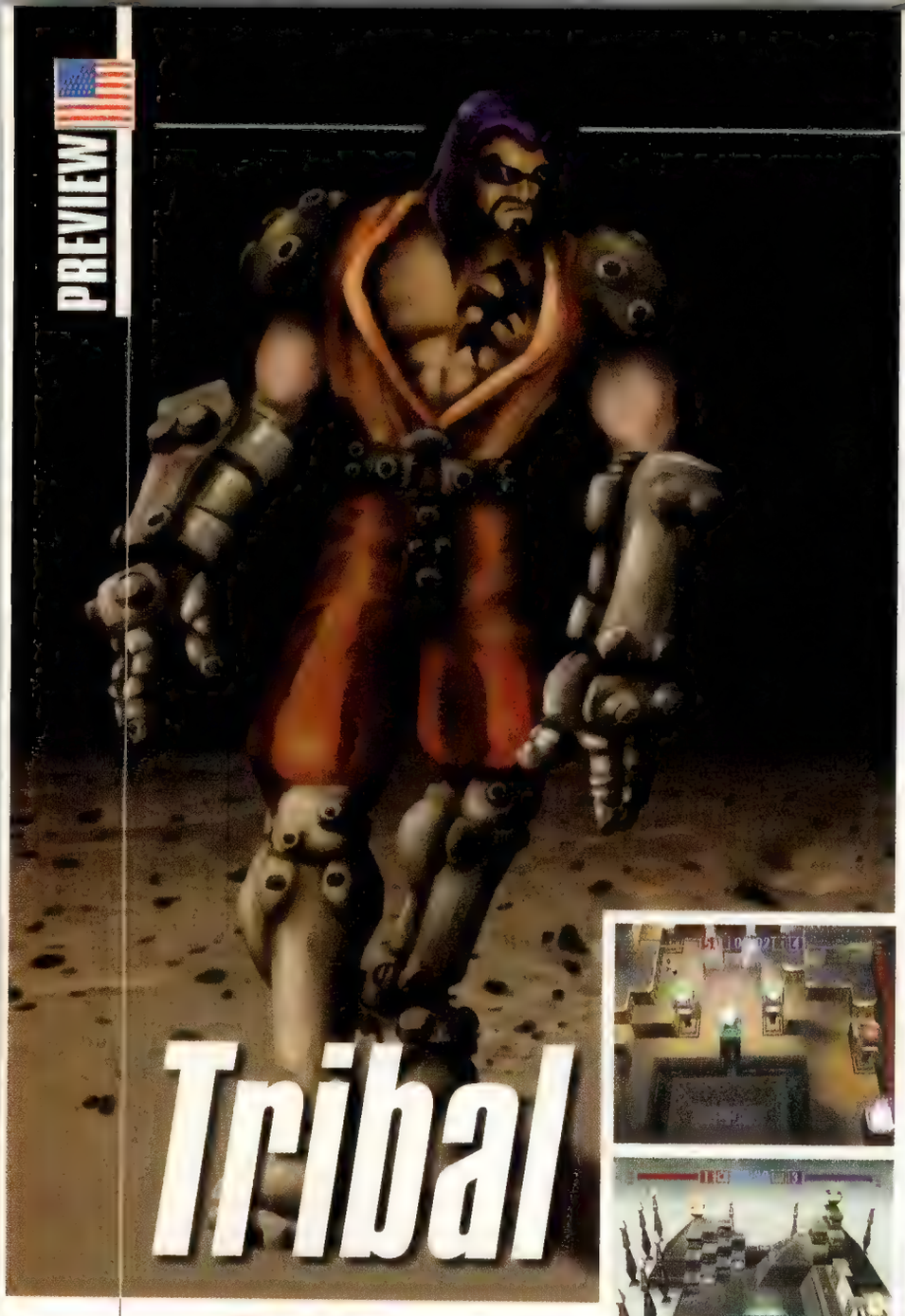
azure dreams usa	L. 109.000
big air snowboarding usa	L. 119.000
brave fencer jap	L. 135.000
bushido blade 2 jap	L. 129.000
capcom generation jap	L. 129.000
coolboarders 3 usa	L. 119.000
crisis city jap	L. 119.000
crisisbeat jap	L. 119.000
dark messiah jap	L. 119.000
darkstalkers 3 usa	tel.
double cast jap	L. 119.000
future cop lapds 2100 usa	tel.
japan wrestling woman jap	L. 119.000
jeopardy usa	L. 119.000
knockout king usa	L. 119.000
macross v-fx jap	L. 109.000
metal gear solid jap	L. 145.000
metal gear solid usa	tel.
nascar 99 usa	L. 119.000
nba live 99 usa	L. 119.000
nba shootout 99 usa	L. 119.000
overblood 2 jap	L. 129.000
parasite eve usa	tel.
pocket fighters jap	L. 135.000
point blank 2 jap	L. 129.000
silhouette mirage jap	L. 119.000
soukaigi jap	L. 135.000
star ocean jap	L. 135.000
tactics ogre usa	L. 119.000
tail concerto jap	L. 119.000
test drive 5 usa	L. 119.000
thunderforce 5 jap	L. 129.000
xenogears jap	L. 119.000

ACCESSORI SONY PLAYSTATION

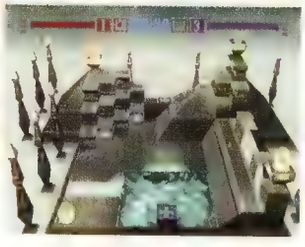
action replay 2.20	L. 99.000
ascii grip	L. 55.000
cavo antenna rf-unit	L. 29.000
cavo estensione joypad	L. 15.000
cavo scart	L. 29.000
joypad dual shock	L. 55.000
joypad no orig. color	L. 25.000
joypad orig. colorati	L. 35.000
memory card 120 blocchi	L. 65.000
memory card no orig.	L. 25.000
memory card orig.	L. 35.000
mouse + tappetino	L. 65.000
pad + stick 6 pezzi	L. 15.000
pistola namco g-con 45	L. 79.000
resident evil pad	L. 75.000
volante + pedaliera	L. 125.000

TITOLI PLAYSTATION ECONOMICI

ALIEN TRILOGY L.49.000/COMMAND&CONQUER L.49.000/CRASH BANDICOOT L.49.000/CRUSADER L.49.000/DESTRUCTION DERBY 2 L.49.000/DIE HARD TRILOGY L.49.000/FATE TO BLACK L.49.000/FELONY 11/79 L.55.000/FORMULA 1 L.49.000/GRID RUN L.49.000/HERC'S ADVENTUR ITALIANO L.55.000/MORTAL KOMBAT TRILOGY L.55.000/ODDWORLD L. 55.000/PANDEMONIUM L.49.000/POY POY L.55.000/RIOT L.49.000/SOVIET STRIKE L.49.000/SPICE WORLD L.49.000/TEKKEN 2 L.49.000/TOCA TOURING L. 55.000/TOMB RIDER L. 55.000/V-RALLY L. 55.000/WIPEOUT 2097 L.49.000/ YUSHA HEAVEN'S GATE L. 55.000

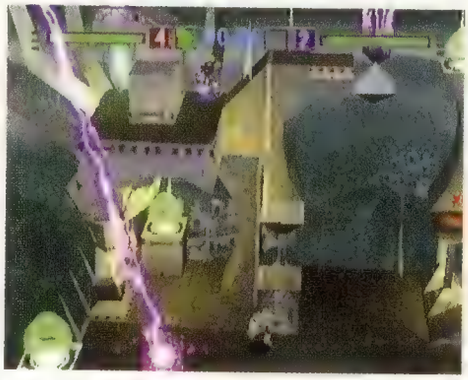


Tribal

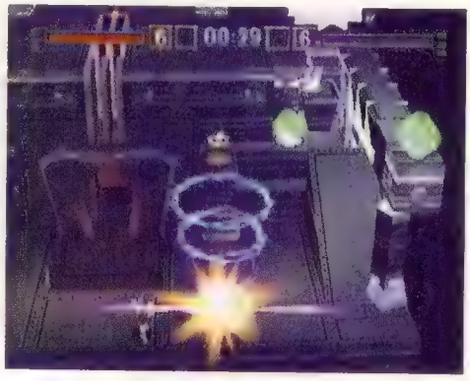


NOTATE LA COMPLESSITÀ DELLE ARENE.

DIVERSI FATTORI "CLIMATICI" HANNO PARTE ATTIVA DURANTE I COMBATTIMENTI.



LA CONFORMAZIONE DELLE ARENE VARIA COL LIVELLO DI DIFFICOLTÀ PRESCELTO.



È costato quattro anni di sviluppo questo *Tribal* di Radical Entertainment. **Difficile stabilire se per complessità del progetto o lentezza dei programmatori.**
Un futuro distante, governato da principi antisemiti e idee di omologazione, fa da cornice storica all'evento sportivo più praticato in seno alla comunità dei reietti sfuggiti al lavaggio del cervello. In quello che può definirsi un "gioco della bandierina futuristico", il giocatore ha l'opportunità di scegliere uno dei dodici personaggi previsti e sfidare i restanti undici in un torneo condotto su altrettante arene dalla pianta pressoché rettangolare. Quest'ultime, ricche di zone sopraelevate, pedane mobili, ponti, superfici scivolose e altro ancora presentano una serie di "marcatori" energetici posti a una certa distanza l'uno dall'altro. Scopo del gioco sarà pertanto passare da ognuno dei marcatori evitando che il proprio avversario faccia altrettanto prima di noi. Una particolare luce verdognola sprigiona dal giocatore che ha raggiunto per primo il marcatore più vicino. A questo punto, "l'illuminato" dovrà passare attraverso i restati marcatori senza farsi placcare dall'avversario che tenterà in tutti i modi di strappargli di mano la "fiaccola energetica". Vince colui che per primo accende tutti i marcatori. Oltre alle ovvie doti di agilità e velocità, il giocatore dovrà dimostrare padronanza con i vari bonus offensivi resi disponibili in alcuni punti delle arene. Mine, *hyper-boost*, missili e teletrasporti sono solo alcuni degli elementi del *gameplay*. Ogni personaggio possiede, inoltre, una sua peculiare abilità, da sfruttare con moderazione vista l'esigenza di attendere il riempimento di una barra energetica prima di poterla utilizzare nuovamente. Di ognuna delle undici arene ne esistono tre versioni, di complessità strutturale variabile, accessibili a seconda del livello di difficoltà prescelto (*Bronze, Silver* e *Gold Medal*). L'azione si svolge frenetica mentre i due concorrenti alternano comportamenti evasivi ad attacchi diretti a base di missili e *power-up*. La telecamera segue la scena con tempestività, allargando e restringendo la visuale per tenere i due lottatori sempre in vista. Le inquadrature panoramiche mostrano il buon livello di dettaglio grafico e la complessità architettonica delle arene, oltre ad una buona scelta di *texture* impreziosite da numerosi effetti di luce e riflessi. Il *frame rate* sembra sufficientemente in grado di tener testa all'azione frenetica in corso, disegnata nella modalità *hi-res* di PlayStation. Anche con quattro giocatori in "campo" (è infatti prevista una quadrupla partecipazione umana via *multitap*), la velocità di *rendering* regge efficacemente la pletora di poligoni in movimento. Diversi vocalizzi donano sonorità yankee agli incontri lasciando il giocatore libero di parteciparvi "eseguendo" insulti via i tasti dorsali del *controller*. Più in generale ***Tribal***, con le sue arene complesse, i suoi bonus, i suoi tranelli, mostra una certa originalità concettuale che merita di essere indagata in una delle prossime recensioni di SPC.

Titolo : TRIBAL
Casa : RADICAL ENTERT.
Uscita : GENNAIO '99
N° Giocatori : 1-4
Genere : AZIONE

smau 1998
15ª EDIZIONI
Pad 25
Stand C27

PlayStation

SEGA SATURN™

SCORPION GUN?

SÌ, MA ATOMIC

- COMPATIBILE GUNCON
- VIBRANTE
- AUTO RELOAD
- PER SEGA SATURN
- PER SONY PLAYSTATION

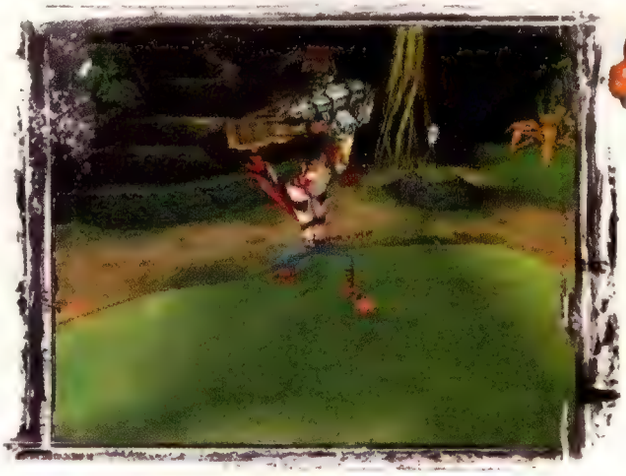
SOLO ATOMIC PER IL MESE DI OTTOBRE TI REGALA UN JOYPAD COLOR COMPRESO NEL PREZZO.

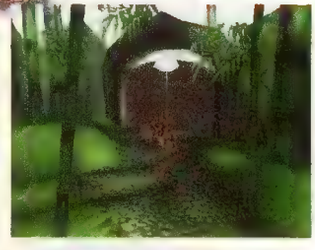
ATOMIC™
ACCESSORIES
www.atomic accessories.com

D+ INTERNATIONAL
DISTRIBUTORE ESCLUSIVO

D+ International srl Via Aquileia 33/E Bollate (MI) -Tel.02/38199200 Fax 02/38199201 www.dplus-int.com

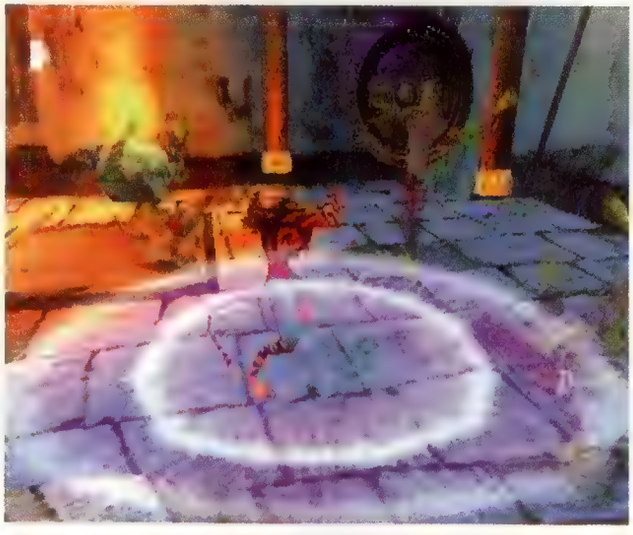
T'ai Fu

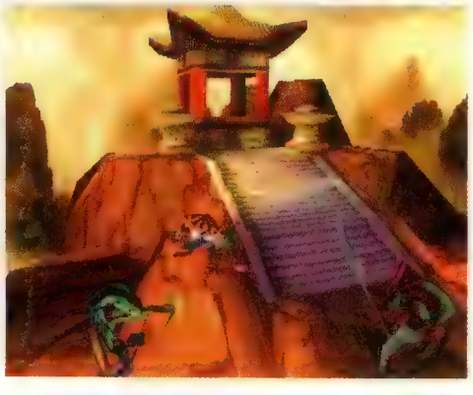




Nonostante la sua mediocrità, *Fighting Force* di Core Design ha avuto certamente il pregio di rilanciare (non proprio nel migliore dei modi) il genere dei *beat'em* up a scorrimento. Nessuno, prima d'allora, aveva minimamente intuito le potenzialità di un prodotto capace di unire le scenografie 3D liberamente esplorabili suggerite da *Mario 64* con una meccanica di gioco assimilabile a quella dei diffusissimi picchiaduro. Prendere, in pratica, i due protagonisti del *trend* videoludico contemporaneo e fonderli in un unico prodotto.
Esattamente ciò che ha pensato Activision che con ***T'ai Fu*** spera di offrire quell'esperienza ludica rinfrescante e coinvolgente assente nel superficiale lavoro di Core. Sviluppato da DreamWorks Interactive, ***T'ai Fu*** trova collocazione storica nell'antica Cina rivisitata però in chiave, come dire, "animalesca". Protagonista del gioco è, infatti, una tigre antropomorfa, T'ai, l'unica sopravvissuta alla sterminio del Tiger Clan e paradossalmente accusata di avervi partecipato. Il giocatore dovrà pertanto guidare T'ai verso il suo peregrinaggio alla ricerca di vendetta e redenzione.
Basato sulla tecnologia proprietaria *Morph-X* (già adottata nel gioco ***Jurassik Park: The Lost World***), ***T'ai*** Fu vanta animazioni fluide ed effetti di luce in tempo reale. Ben 100 mosse di kung-fu (tra cui prese e ganci) sono previste dalla *press release* Activision, ma solo alcune di esse hanno trovato spazio nella versione *beta* gentilmente concessa a **Super PlayStation Console**. Diversi *power-up* doneranno a T'ai i poteri del fuoco della terra e del fulmine, da sfruttare all'occorrenza.
Nel corso dei 20 livelli di gioco, dalle esotiche ambientazioni orientali con tanto di fiumiciattoli e foreste di bambù, il felino protagonista di T'ai Fu dovrà vedersela con pitoni, cobra, scimmie, leopardi ed altre creature che allo stato attuale di sviluppo non mostrano alcun segno di intelligenza artificiale. Più in generale, l'azione scorre fluida e senza esitazioni, agevolata da ambientazioni non troppo complesse e spesso affogate in banchi di nebbia e zone buie. La telecamera sembra decisamente da rifare vista la sua tendenza a finire spesso dietro strutture poligonali occludendo la vista sulla scena. Ogni tentativo di offrire angoli cinematici si traduce nella perdita di orientamento del giocatore seppur donando spettacolarità ad alcune sequenze.
La voce di T'ai e degli altri personaggi di gioco sarà infine offerta da doppiatori professionisti la cui identità non è stata però resa nota.
Se DreamWorks riuscirà a stabilire un nuovo termine di paragone nei *beat'em up* a scorrimento dipende solo dalla sua capacità di movimentare una meccanica di gioco che sembra tendere verso la ripetitività, perfezionare una risposta ai comandi a tratti lenta, verificare il buon funzionamento delle routine di collisione e riprogrammare il codice che governa le inquadrature.
Se ci riuscirà o meno lo saprete leggendo la recensione sul prossimo numero di **Super PlayStation Console**.

Grazie alla tecnologia proprietaria Morph-X, DreamWorks è riuscita a conferire ai personaggi in T'ai Fu una convincente solidità.





Titolo : T'ai Fu
Casa : Activision
Uscita : Fine '98
N° Giocatori : 1
Genere : Azione

BGGAMES

DISTRIBUZIONE VIDEOGAMES

Tutti i marchi appartengono ai legittimi proprietari

Richiedi il LISTINO RIVENDITORE !

BG GAMES
DISTRIBUZIONE
Via Palazzolo, 23/F - 24122 Bergamo
Tel. 035/226732 - Fax 035/4178525 - E-mail:bggames@tin.it

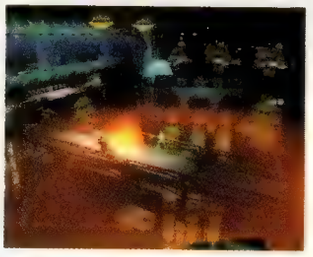
Apocalypse

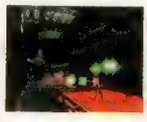
Dopo una lunga serie di intoppi e ritardi e la decisione finale di assegnare il progetto ad un *team* di sviluppo diverso da quello originario, *Apocalypse* si appresta finalmente a raggiungere gli scaffali dei negozi in pieno periodo natalizio.

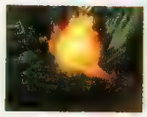
La versione digitale di Bruce Willis sarà definitivamente inclusa nel pacchetto ludico e vestirà i panni del salvatore. In un futuro dove la religione e la scienza, un tempo nemiche, anelano al fine comune di distruggere il mondo, il giocatore dovrà impedire che i quattro cavalieri dell'apocalisse, invocati allo scopo, diano inizio alle danze. Mosso dalla passione per gli *action movie* del regista cinese John Woo, il team responsabile di ***Apocalypse*** (Neversoft) non ha lesinato sulla componente puramente blastatoria, relegando la fase esplorativa a semplice comparsa. Il giocatore dovrà pertanto attraversare una dozzina di enormi livelli, le cui scenografie poligonali verranno di volta in volta caricate dal CD senza che il giocatore se ne avveda. Numerosi effetti "esplosivi" riempiono lo schermo di cromatismi da attacco epilettico, mentre alcuni elementi scenografici, anche di ragguardevoli dimensioni, non esitano a infrangersi e crollare sotto il fuoco dell'artiglieria. La telecamera segue l'azione da una prospettiva in terza persona lanciandosi talvolta in zoomate e mulinelli prospettici di chiara ispirazione cinematografica. Il volto di Willis è stato digitalizzato e "incollato" sul personaggio principale al fine di attirare l'attenzione degli appassionati di *Die Hard* che non mancheranno di apprezzarne, tra l'altro, le varie frasi ed esclamazioni campionate. Il sistema di controllo prevede l'impiego di tutti i tasti del joypad Sony. Mentre il *D-pad* provvede a indirizzare Bruce "virtual" Willis in qualsiasi direzione, i quattro tasti vengono impiegati per sparare verso i quattro (anzi otto considerate le combinazioni oblique) punti cardinali. In questo modo è possibile far fuoco in qualsiasi direzione mentre si prosegue inserobabili verso la meta. Numerose voragini e pedane stressano a sufficienza le abilità salterine del proprio alter ego che può, in occasione di salti troppo corti, appendersi e arrampicarsi. La struttura dei livelli (buoni per estensione del campo visivo e qualità delle *texture*) è continuamente sottoposta a stravolgimenti prospettici. La scena può essere vista ora dalle spalle del protagonista, ora di lato, ora dall'alto. Dipende dalle esigenze di gioco. Più in generale il funzionamento della regia virtuale sembra eccellente. L'azione è frenetica in ogni istante, schizzi di sangue volano un po' ovunque, mentre orde di nemici sufficientemente intelligenti da capire quando è il momento di ripararsi, vengono sterminate dai mezzi di distruzione messi a disposizione. Oltre al classico mitragliatore, il giocatore potrà dotarsi di lanciafiamme, missili a ricerca calorica, raggi laser, bombe a mano e altro ancora. Sebbene non ancora completi al 100% i boss finali denunciano una buona intelligenza e una decisa diversificazione comportamentale. Particolarmente impressionante è War, boss nel vero senso della parola (vedi foto per conferma). Dopo un'interminabile altalena fra il congelamento e la prosecuzione, lo sviluppo di ***Apocalypse*** può finalmente definirsi "alle ultime fasi". SPC non mancherà di recensirne la versione finale in tempi brevissimi.

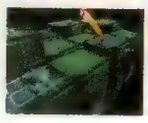
I QUATRO TASTI DEL JOYPAD PERMETTONO DI ORIENTARE A PIACERE LA DIREZIONE DEL FUOCO.

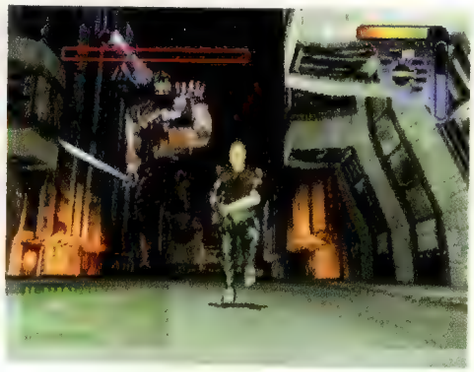
IL MASSICCIO WAR RICHIEDE L'ADOZIONE DI STRATEGIE OFFENSIVE "ESPLOSIVE".











Titolo : APOCALYPSE
Casa : ACTIVISION
Uscita : FINE '98
N° Giocatori : 1
Genere : AZIONE

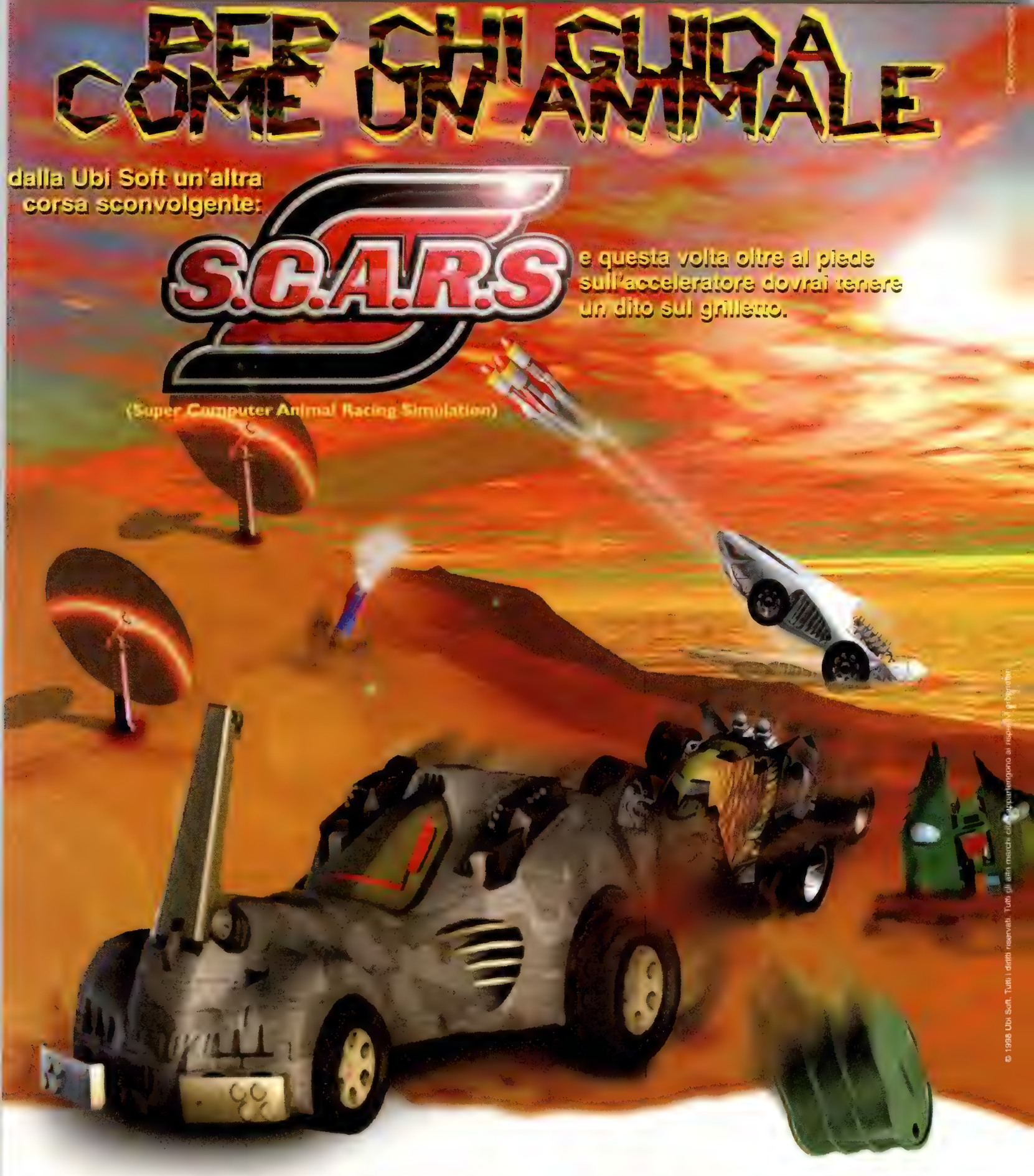
PER CHI GUIDA COME UN ANIMALE

dalla Ubi Soft un'altra corsa sconvolgente:

S.C.A.R.S

(Super Computer Animal Racing Simulation)

e questa volta oltre al piede sull'acceleratore dovrai tenere un dito sul grilletto.



© 1998 Ubi Soft. Tutti i diritti riservati. Tutti gli altri marchi citati appartengono ai rispettivi proprietari.

Distribuito da:

NINTENDO 64

GIG ELECTRONICS

Distribuito da:

PlayStation

PC CD

3D

vivid image

© 1998 Vivid Image.
Graphics and Sound
FX Copyright
Ubi Soft/Vivid Image

Ubi Soft
ENTERTAINMENT

Ubi Soft via Anfiteatro, 5 - 20121 Milano
Tel.02/86.14.84 - Fax.02/80.56.032
email: ubisoft@ubisoft.it - http://www.ubisoft.it

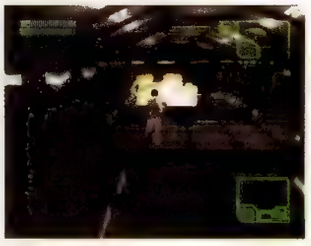
Alien Resurrection

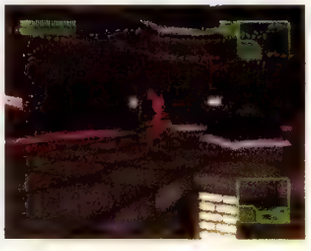
Dopo il successo di *Goldeneye 007* per N64, la categoria dei *tie-in* non sembra più condannabile aprioristicamente come *flop* annunciato. L'industria sembra aver compreso l'esigenza di conferire la giusta componente ludica alle produzioni basate su licenza cinematografica e di non abbandonarle al solo potere nominale di quest'ultima.

Alien Resurrection promette proprio questo: un'azione frenetica e coinvolgente, un'esperienza ludica appagante, su cui il nome del film ha incidenza puramente accessoria. Sviluppato da Argonaut (*Star Fox, Starglider 2, Croc*) *Alien Resurrection* si svolge a bordo del vascello spaziale Auriga, nave di ricerca finanziata dai militari sulla quale un gruppo di alieni mostra sufficiente insofferenza verso gli esperimenti a cui viene sottoposto, tanto da decidere di fuggire e scorrazzare allegramente per i corridoi dell'astronave. Brutta situazione quella in cui il giocatore viene chiamato in causa. Dopo aver scelto uno dei cinque personaggi disponibili (tratti ovviamente da quelli del film), distinti per livelli di resistenza, velocità e il mezzo offensivo in dotazione, il giocatore dovrà attraversare 13 livelli gremiti di alieni intelligenti e voraci. I vari *stage* sono fra loro interconnessi e offrono la possibilità di rivisitazioni future e di ampliamento dell'area di gioco esplorata, attraverso l'impiego di determinati oggetti o chiavi d'accesso. Le oscure scenografie di matrice poligonale vantano un discreto coefficiente di interagibilità, dando adito alla sistematica demolizione di mura, strumentazione e quant'altro. Le animazioni degli alieni, seppur incomplete allo stato attuale di sviluppo, già denunciano una buona realizzazione. Oltre che sul pavimento, le creature *geigeriane* vanteranno le medesime abilità arrampicatorie viste sul grande schermo: saranno pertanto in grado di correre lungo le pareti e i soffitti o rintanarsi nei condotti d'areazione. Gli schifidissimi *face hugger* (i ragnetti inseminatori) saranno ovviamente presenti nel novero dei nemici e inseguiranno il giocatore senza dargli tregua, finché non gli si piazzeranno sul volto. In questo caso, sarà premura del videogiocatore recarsi al più vicino MedLab ed estirparsi il ragnaccio dal viso prima che gli venga deposto un embrione alieno nel ventre. Brrr... Gli sviluppatori hanno lavorato a stretto contatto con quelli del film, al fine di creare ambientazioni futuristiche in sintonia con lo stile espresso dalla pellicola. Scenografie claustrofobiche e ansiogene saranno pertanto i primi "nemici" da sconfiggere. Diversi effetti sonori utilizzati nel film troveranno la loro collocazione in digitale in *Alien Resurrection*, assieme ad una colonna sonora dai temi inquietanti. Fra i campionamenti spicca senz'altro la voce ossessiva e incalzante del computer di bordo, geniale intuizione di Ridley Scott che nel primo *Alien* riusciva a far stare lo spettatore sulle spine con sadica disinvoltura. Sebbene non sia stata annunciata una data di commercializzazione esatta, è facile prevedere l'uscita di *Alien Resurrection* in pieno delirio consumistico natalizio...

Sebbene strutturalmente bidimensionali, i livelli in Alien Resurrection sono realizzati interamente con poligoni.

Alcuni stage offrono prospettive differenti.





Titolo : Alien Resurrection
Casa : Fox Interactive
Uscita : Fine '98
N° Giocatori : 1
Genere : Azione

LA MIGLIOR DIFESA E' L'ATTACCO.

ASSAULT

MANUALE - VERSIONE IN ITALIANO - GIOCO -

AMBIENTI, PERSONAGGI E MONDI COMPLETAMENTE IN 3D.

PlayStation PAL

FORNITORE UFFICIALE MILAN

Cidiverte ITALIA

al gioco ti converte.

TELSTAR ELECTRONIC STUDIOS LTD

www.telstar.co.uk/tes

C.D. VERTE ITALIA S.p.A. - Via Campo dei Fiori 61 - 21013 Gallarate (VA) - Tel. 0331226900 - Fax 0331226999 - www.cidiverte.it

DUKE NUKEM TIME TO KILL

IL RE E' TORNATO!

DUKE È TORNATO E QUESTA VOLTA FA SUL SERIO!

Duke Nukem: Time to Kill è il primo titolo della saga di Duke sviluppato esclusivamente per PlayStation, e promette di essere una pietra miliare! Un'avventura 3D in tempo reale con una visuale in terza persona che racchiude tutta l'azione, la violenza e la spettacolarità che tutti si aspettano da un uomo così famoso.

- **Duke come non l'avete mai visto prima, in 3D reale e visuale in 3ª persona.**
- **Viaggia tra varie zone temporali, dall'epoca romana ai tempi medievali, dal Far-West ai giorni nostri, e usa armi e oggetti cronologicamente esatti, spade per il medioevo, pistole nel Far-West....**
- **Esplora ambienti totalmente interattivi e realistici. L'acqua scorre, i treni si muovono, ecc...**
- **I più grandi livelli mai visti nella saga di Duke.**

Duke Nukem: Time to Kill ™1998 3D Realms Entertainment Inc. All rights reserved. Created by n-space Inc. Published and Distributed by GT Interactive Software Corp. "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. n-space logo are trademarks of n-space Inc. All other trademarks are the property of their respective companies.

HALIFAX S.p.A. - Via Bisceglie, 71 - 20152 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

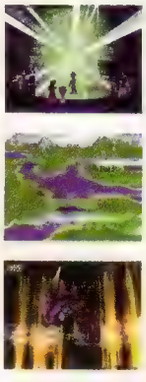
sconsigliato ai minori di
18
3D REALMS
SPACE
PlayStation
COMPLETAMENTE IN ITALIANO
TI ASPETTIAMO DAL 22 AL 26 OTTOBRE AL PADIGLIONE 25
SMAU 1998
HALIFAX
www.halifax.it

Big in Japan

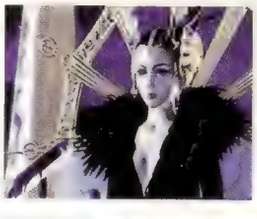
E' ormai prossima l'apertura dell'edizione autunnale del ***Tokyo Game Show*** *che si terrà come di consueto al centro congressi* ***Makuhari Messe*** *situato a Chiba (Tokyo). Dal 9 all'11 ottobre, 95 case di videogiochi mostreranno i loro nuovi prodotti in 1481 stand.* ***Gli sponsor della manifestazione*** *saranno i tre colossi dell'intrattenimento videoludico* ***SCEI, Sega e Nintendo****, a cui si uniscono il Ministero del Commercio Estero e dell'Industria nipponico e NTT. La manifestazione assume quest'anno un ruolo di grande importanza per* ***la presenza dei primi titoli giocabili per Dreamcast****. Non mancheranno naturalmente le nuove produzioni per la* ***vostra console preferita****, che v'illustreremo in dettaglio nel prossimo numero di* **Super PlayStation Console**.

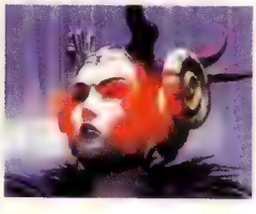
UNO DEI TITOLI PIÙ ATTESI TRA QUELLI CHE SARANNO MOSTRATI AL PROSSIMO TOKYO GAME SHOW È FINAL FANTASY VIII, CHE GIOCHERÀ SICURAMENTE UN RUOLO DA PROTAGONISTA ALLO STAND DI SQUARE. Le informazioni diffuse recentemente circa il titolo che in molti aspettano come la manna dal cielo riguardano un nuovo personaggio di nome Edea: questa donna misteriosa possiede un immenso potere magico che intende utilizzare per fermare Squall e compagni. Sembra comunque che non sia nemica del protagonista per sua scelta, ma perché controllata da una forza misteriosa. E' stato inoltre mostrato un altro Guardian Force che si affianca al Leviathan presente nella *demo*: quest'essere è un demone dotato di vistose corna che investe i propri nemici con una pioggia di rocce vulcaniche. Sfortunatamente non è stato ancora possibile conoscere con precisione la data di uscita del gioco, che rimane comunque probabile per la fine dell'anno. Si fa sempre più insistente inoltre la notizia secondo la quale il gioco sarà compatibile con il *Micro PDA* di Sony, periferica che verrà mostrata al prossimo *TGS*. Tra le altre aziende che hanno confermato il proprio supporto alla macchina vi sono Enix, Koei, Taito , Jaleco, RiverhillSoft e Tomy. Si sono dette invece semplicemente interessate Namco, Konami, Tecmo, Pack in Soft, Hudson e ASCII. Il *Micro PDA* debutterà in Giappone all'inizio di ottobre, mentre per l'occidente dovremo attendere l'inizio del prossimo anno. Sempre da Sony arrivano nuove informazioni circa l'attesissimo *sequel* di ***GranTurismo***. Il gioco conterrà alcune piste da rally e godrà della presenza di alcuni modelli di Ferrari tra le vetture disponibili. Sony ha anche definito la data di uscita del nuovo RPG ***Legaia***: il gioco verrà distribuito a partire dal mese di ottobre. Tornando a Square, sono state mostrate le prime immagini di ***Chocobo Racing: Road to Illusion World***. Ispirato al mondo di ***Chocobo's Mysterious Dungeon***, contiene i personaggi più rappresentativi dell'*action RPG* Square tra cui Dev Chocobo, Mogli, Wizard e Golem. Ad ognuno di loro è affidato un bizzarro mezzo di locomozione come i pattini a motore o il triciclo. Durante la gara è possibile raccogliere pietre magiche che consentono di lanciare incantesimi agli altri partecipanti. Le modalità di gioco finora presentate sono un *Grand Prix Mode*, un *Rally Mode* e uno *Story Mode*. ***Chocobo Racing: Road to Illusion World*** verrà distribuito in Giappone a partire dalla primavera del prossimo anno.

LEGAIA *INCLUDE PIÙ DI 30 MOSTRI DIVERSI E 400 EVENTI SPECIALI.*



FINAL FANTASY VIII: *EDEA IN UNA DELLE NUMEROSE SEQUENZE ANIMATE DEL GIOCO.*

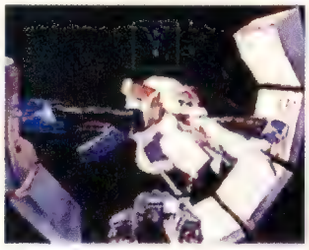




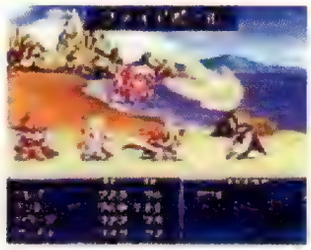
Dopo mesi di torpore Namco ha rilasciato una nutrita *line-up* di titoli destinati ad essere distribuiti tra il '98 e il '99. Il primo ad arrivare nei negozi sarà ***Namco Anthology Vol. 2***: tra i titoli contenuti nella *compilation* vi sono ***The Adventure of Valkrie*** (NES) e ***Namco Classic II*** (NES). Il primo è un *action RPG* alla ***Zelda***, mentre il secondo consiste in un gioco di golf: entrambi hanno subito un completo *restyling* grafico e alcune modifiche alla meccanica di gioco. Nel mese di dicembre verrà distribuita la conversione per PlayStation di ***Tales of Phantasia***, *prequel* di ***Tales of Destiny*** prodotto per Super Famicom nel 1995. La versione a 32-bit del gioco gode di splendide sequenze animate in *FMV* realizzate da

CHOCOBO RACING: *LA SOMIGLIANZA CON* MARIO KART 64 *È PALESE.*

I titoli presenti nel 2° volume di **Namco Anthology** *hanno subito un notevole restyling grafico.*



Star Ixiom: *Strategia ed azione per il sequel del mediocre* **StarBlade Alpha.**

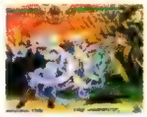


Le sequenze animate di **Tales of Phantasia** *sono realizzate da* **Production I.G.**

Production I.G. (*Ghost in The Shell, Tales of Desiny*). Il lato cosmetico del gioco è stato interamente rinnovato e sono stati inseriti nuovi personaggi ed eventi speciali. Dal punto di vista sonoro è stato mantenuto lo splendido accompagnamento musicale, mentre sono stati aggiunti un numero elevato di dialoghi parlati. Namco ha in fase di lavorazione anche uno sparatutto poligonale ambientato nello stesso mondo di *StarBlade Alpha*: *Star Ixiom* consiste in un misto di strategia e azione. Durante il *Map Mode* pianificate i vostri attacchi per poi effettuarli di persona nel *Combat Mode*. Al momento sono previste tre modalità di gioco: Il *Training Mode* con cui impratichirvi coi comandi del gioco, il *Combat Mode* che offre una serie di missioni caratterizzate da obiettivi semplici e il *Conquest Mode* ovvero il gioco vero e proprio. Namco ha inoltre assicurato la presenza di numerose sequenze in *FMV* destinate a supportare la splendida storia di gioco. ***Star Ixiom*** sarà distribuito in Giappone a partire dalla fine dell'anno. Entro la fine del 1998 Namco distribuirà ***Smash Court 2***, simulazione di tennis caratterizzata da uno stile grafico particolarmente bizzarro. Le modalità di gioco incluse in questo secondo episodio sono *Story Mode, Simulation Mode, Tournament Mode* e *Multiplayer Mode*. ***Smash Court 2*** sarà compatibile con *Dual Shock* e *Multi-Tap*, quest'ultimo sfruttato per organizzare doppi a quattro giocatori. Orfano ancora di una data di uscita è ***Quiz my Angel***, una simulazione di crescita della quale Namco non ha fornito nessun dettaglio. Gli altri titoli della lista presentano nomi provvisori che lasciano solo intendere il genere del gioco; un non meglio identificato *GunCon Game* sarà quasi sicuramente ***Time Crisis 2*** che, secondo alcune voci, sarà compatibile sia con la pistola Namco che con quelle comuni. Abbiamo infine un misterioso *3D Flight Shooting*, dietro il quale si dovrebbe nascondere, secondo alcune indiscrezioni, *Ace Combat 3*. Impossibile invece prevedere cosa sia l'*action RPG* presente nella lista...

Enix ha trasformato il proprio *rhythm game* ***Bust-A-Move*** in un RPG intitolato *Great Hits*. In qualità di un nuovo produttore di MTV, il vostro scopo nel gioco è quello di creare canzoni e video musicali di successo. Per riuscirvi dovete ingaggiare gli attori e gli equipaggiamenti più adeguati al genere di musica che volete scrivere. Ci sono tredici attori da ingaggiare, alcuni dei quali

Jojo's Bizzarre Adventure: ***Speriamo davvero che questa collaborazione tra Shueisha e Capcom dia in futuro buoni frutti.***



IL GIOCO È BRUTTO???
TE LO RIVALUTIAMO QUASI TUTTO!!!

***Se hai comprato un gioco nuovo per PLAYSTATION presso di noi e non ti piace, lo puoi infatti permutare con una valutazione dell'80% del prezzo pagato!!!* (chiamaci per tutte le informazioni).**

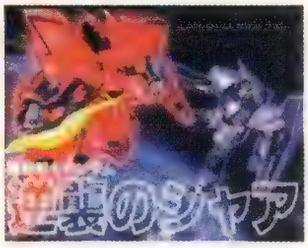
SONY - SEGA - NINTENDO

* *I giochi e gli accessori migliori; vastissimo assortimento nuovo - usato;*
* *Tutte le novità;*
* *Prezzi davvero concorrenziali su quasi tutti gli articoli;*
* *Permuta dell'usato direttamente in negozio;*
* *Più di 400 titoli a noleggio;*
* *Spedizioni in tutta Italia.*

Abacus
VIDEOGIOCHI

Corso Lodi, 103 - 20139 Milano
Tel. e Fax 02.533229

ORARI: Lunedì - Venerdì: 14.30/19.30
Sabato: 10.00/12.30 - 14.30/19.30
Accettiamo Bancomat - Cartasi



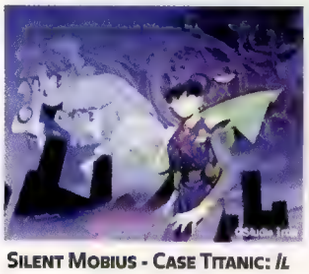
MOBILE SUIT GUNDAM: CHAR'S COUNTERATTACK: ***AMURO E CHAR NELLA LORO ULTIMA BATTAGLIA.***

SUPER HERO SAKUSEN: ***ULTRAMAN, KIKKAIDER E GUNDAM IN UN NUOVO RPG TARGATO BANPRESTO.***

non accetteranno le vostre offerte se la vostra reputazione non sarà elevata. La data di uscita di ***Great Hits*** non è stata ancora definita. Enix ha inoltre annunciato un'avventura grafica, interamente realizzata con immagini dal vivo, intitolata ***Eurasia Express***. La storia descritta dal gioco ruota intorno a un misterioso omicidio avvenuto in un treno. Previsto in Giappone per il 26 novembre, il gioco è composto da 4 CD. Tra gli altri titoli rivelati recentemente da Enix abbiamo il *sequel* dell'RPG per Super Famicom ***Mystic Ark***, una simulazione chiamata ***ECO*** e un *rhythm game* intitolato ***Pop N' Dance***. Nessuno di questi tre titoli possiede ancora una data di uscita precisa.

[redacted]

Un sogno di molti appassionati di *manga* e *anime* si è finalmente avverato: un gioco ispirato ai fumetti giapponesi viene finalmente realizzato da una *software house* di primo piano! Shueisha ha infatti affidato a Capcom la realizzazione di un picchiaduro ispirato al popolare manga di Hirohiko Araki *Jojo's Bizzarre Adventure* (pubblicato anche in Italia da Star Comics con il titolo *Le Bizzarre Avventure di Jojo*). Il gioco, basato su *hardware* CPS3, si ispira alla terza parte del fumetto, quella con Jotaro, Jonathan, Mohammad, Polinaref, Kakyoin e Iggy per intenderci. La pulsantiera si compone di quattro tasti, utilizzati rispettivamente per attacchi deboli, medi, forti e per attivare lo *Stand*. L'utilizzo di quest'ultimo consuma uno *Stand Meter* simile alla classica barra delle *Super*. Al momento sono stati confermati solo sei personaggi, ognuno caratterizzato da una propria storia e da una sequenza finale. Capcom ha già dichiarato di essere intenzionata a convertire il gioco per i sistemi casalinghi: trattandosi però di CPS3, il *tie-in* verrà destinato alle macchine di nuova generazione come Dreamcast o PlayStation 2. L'uscita nelle sale giochi giapponesi di ***Jojo's Bizzarre Adventure*** è prevista per dicembre: auguriamoci che non ne venga impedita l'occidentalizzazione per motivi di *copyright*. Sempre rimanendo in tema di *anime*, Bandai ha annunciato lo sviluppo di uno sparatutto dedicato al lungometraggio animato *Mobile Suit Gundam: Char's Counterattack*. Il gioco utilizza la medesima meccanica di ***Mobile Suit Z Gundam***, alla quale sono stati aggiunti una barra delle *Super* e scontri fra più nemici contemporaneamente. E' inoltre possibile giocare in doppio via *link* o mediante *split-screen*. La data di uscita di ***Mobile Suit Gundam: Char's Counterattack*** non è stata ancora annunciata. Bandai ha inoltre confermato di voler distribuire ***Macross Digital Mission VFX 2*** entro la fine dell'anno. Banpresto ha annunciato la conversione di ***Super Robot Taisen F*** e ***F Final Chapter***, finora esclusive Saturn: gli ultimi capitoli di questa lunga saga di simulazioni strategiche ispirate alle più popolari serie robotiche giapponesi usciranno nel dicembre '98 e nel marzo '99. Banpresto ha inoltre presentato un *database* sulla saga di ***Super Robot Taisen*** previsto per il 29 ottobre. Composto da due CD, ***All Super Robot Wars Electronic Encyclopedia*** contiene migliaia d'informazioni, immagini e filmati relativi a tutti i ***Super Robot Taisen*** prodotti. Sempre Banpresto ha in cantiere un nuovo RPG avente come protagonisti i *super heroes* televisivi (Ultraman, Shinzo Ningen Kikkaider e simili) e alcuni personaggi della saga di Gundam (*G Gundam* e *Gundam W*). Intitolato ***Super Hero Sakusen***, il titolo sarà distribuito in Giappone a partire da quest'inverno. Concludiamo quest'angolo sui giochi ispirati all'animazione nipponica con due titoli dedicati a *Silent Moebius*, il popolare *manga/anime* di Kya Asamya. ***Silent Mobius: Case Titanic*** consiste in un'avventura grafica precedentemente realizzata per i PC nipponici. L'adattamento è affidato a Gainax che ha annunciato l'uscita del gioco entro l'8 ottobre. ***Silent Mobius: Illusion of Fallen Angel*** è invece un RPG prodotto da Bandai Visual che verrà distribuito entro Natale.

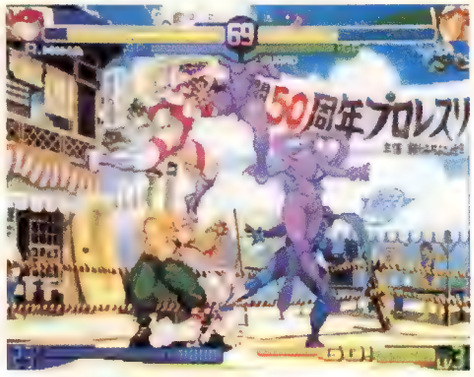


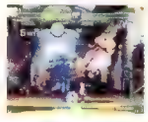
SILENT MOBIUS - CASE TITANIC: ***IL TITANIC APPARE IMPROVVISAMENTE A TOKYO, L'AMP INDAGA.***

ADVAN RACING: ***ATLUS E ADVAN DICHIARANO GUERRA A*** **GRANTURISMO.** ***SEEE, VA BENE...***

[redacted]

Capcom ha annunciato ufficialmente la conversione di ***Street Fighter Zero 3*** per PlayStation. I dettagli circa la versione casalinga del gioco non sono ancora stati diffusi: sembra comunque che la versione giapponese del gioco sarà disponibile addirittura per la fine dell'anno. La casa di Osaka ha inoltre fornito alcune informazioni riguardanti ***Vampire Savior EX***: il gioco conterrà tutti i diciotto personaggi della saga oltre ad un inedito *Darkstalker's Battle Mode*. ***Vampire Savior EX*** verrà distribuito in Giappone a partire dal 5 novembre. Atlus sta collaborando con l'industria automobilistica giapponese Advan per la realizzazione di un nuovo gioco di guida intitolato ***Advan Racing***. La principale caratteristica del gioco è il realismo dei controlli ottenuto grazie ai dati forniti da Advan. Il gioco consente nel personalizzare interamente le proprie vetture e contiene svariate modalità, compreso uno *Story Mode* alla ***GranTurismo***. ***Advan Racing*** vanta anche condizioni atmosferiche variabili durante la gare. Atlus ha intenzione di distribuire il titolo a partire da novembre. Konami ha dichiarato di aver in cantiere un nuovo episodio di ***Ganbare! Goemon*** per PlayStation. Nessun dettaglio è stato rivelato circa la meccanica di gioco, a parte che il titolo sarà più concentrato sull'azione rispetto al precedente episodio prodotto per PlayStation. Cercheremo di fornirvi maggiori informazioni a riguardo al più presto. YuKE, il team di sviluppo responsabile di ***Soukaigi***, si appresta a lanciare un titolo sotto la propria etichetta. ***Eretzvaju*** è un picchiaduro poligonale dallo spiccato stile *anime*, caratterizzato da controlli semplici e colpi spettacolari. La rosa dei personaggi mostrata sinora è composta da dieci elementi. ***Eretzvaju*** verrà distribuito in Giappone a partire da quest'inverno. Victor Soft si appresta a lanciare sul mercato giapponese la conversione dello sparatutto ***Keiyogekitai*** per PlayStation. Nulla sembra cambiato nel passaggio da Saturn al 32-bit Sony. La distribuzione di ***Keiyogekitai*** dovrebbe iniziare prima della fine del mese di settembre. Sempre in quel periodo uscirà ***Advanced Variable Joe 2***, il *sequel* di un picchiaduro nato da un popolare gioco erotico per PC nipponici. Nel gioco dodici ragazze caratterizzate in stile *anime* si affrontano utilizzando colpi speciali, *super, counter, chain combo* e tutti gli elementi di gioco adottati da Capcom e SNK sino ad ora. Vi farà piacere sapere che la versione PlayStation è compatibile con *Dual Shock*...



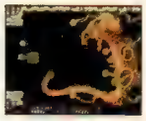


STREET FIGHTER ZERO 3: ***UNA CONVERSIONE LAMPO DA PARTE DI CAPCOM.***

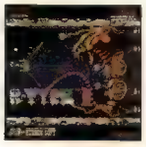
DIEGO CORTESE

DI RI. DI AM NI

UN PO' DI STORIA...

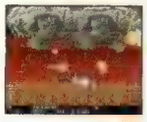


07/1987 **R-TYPE** *(ARCADE)*



1988 **R-TYPE I** *(PC-ENGINE)*

1988 **R-TYPE II** *(PC-ENGINE)*

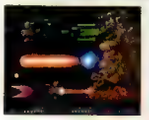


12/1989 **R-TYPE II** *(ARCADE)*

03/1991 **R-TYPE** *(GAMEBOY)*

07/1991 **SUPER R-TYPE** *(SUPER FAMICOM)*

12/1991 **R-TYPE COMPLETE CD** *(PC-ENGINE)*



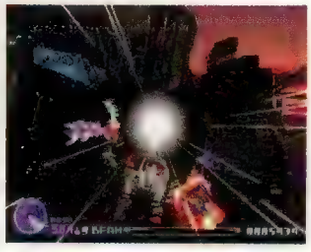
12/1992 **R-TYPE LEO** *(ARCADE)*

12/1992 **R-TYPE II** *(GAMEBOY)*

12/1993 **R-TYPE III** *(SUPER FAMICOM)*

02/1998 **R-TYPES** *(PLAYSTATION)*

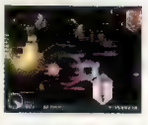
R-Type Delta

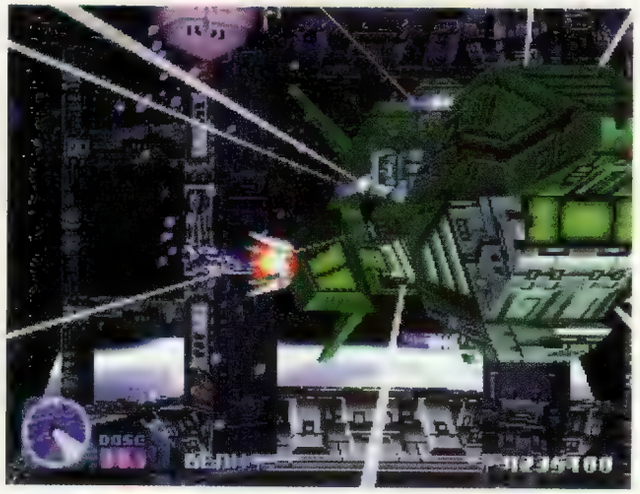


Dopo anni d'assenza dagli schermi videoludici, torna *R-Type*, pietra miliare della storia degli sparatutto. *R-Type Delta* conserva la formula bidimensionale del gioco originale presentando nel contempo uno stile grafico dettagliato e attuale. Saprà questo sparatutto storico surclassare le produzioni più moderne?

IREM Software Engineering ritorna su PlayStation con *R-Type Delta*, ultimo capitolo di una lunga serie di sparatutto nata ben undici anni fa nelle sale giochi nipponiche. Per la realizzazione di *R-Type Delta*, IREM ha deciso di mantenere la brillante meccanica di gioco bidimensionale a cui si deve il successo della saga, rinnovandola con l'impiego della grafica 3D: i fondali sono infatti interamente realizzati da poligoni, come anche i nemici e i boss di fine livello. IREM ha mostrato un primo livello di gioco, ambientato in una città poligonale, caratterizzato da boss splendidamente animati; un risultato ottenuto anche grazie al *frame rate* di 60 fotogrammi al secondo. Gli sviluppatori hanno dichiarato che *R-Type Delta* è composto da sette livelli in tutto. La rosa di veicoli utilizzabili comprende i classici Rx e R13 oltre che l'inedito R9. Ogni astronave si differenzia dalle altre per modalità di fuoco e armi speciali: tra queste ultime, chiamate *Delta Weapon*, vi sono la New Clear Catastrophe per l'R9, la Negative Collide per l'Rx e la Hysteric Down per l'R13. Gli effetti di luce e le esplosioni che accompagnano l'impiego delle armi sono spettacolari ed estremamente dettagliate. IREM ha inoltre incluso alcune aggiunte alla meccanica di gioco. Tra queste, la più importante è sicuramente il *Dose System*: tramite esso è possibile assorbire energia dai nemici, ad esempio aspirando i loro colpi. Quest'energia incrementa l'indicatore della Dose: quando quest'ultimo è pieno il mezzo va in *Overdose Force* rendendo disponibili le *Delta Weapon*. *R-Type Delta* è compatibile con Dual Shock: il *pad* sottolineerà ogni impatto della vostra astronave con vibrazioni di differenti intensità. La colonna sonora è interamente su traccia ed è quindi possibile ascoltarla anche su un normale lettore CD.

Come nei precedenti titoli della saga, la difficoltà di gioco è ben bilanciata; è comunque necessario un discreto livello di abilità negli sparatutto per avere la meglio sugli ultimi livelli di gioco. Con *R-Type Delta* IREM è riuscita a conciliare perfettamente tradizione e modernità, realizzando uno sparatutto che non mancherà di soddisfare gli amanti del genere.





Titolo : R-TYPE DELTA
Casa : IREM
Uscita : 19 NOVEMBRE
N° Giocatori : 1
Genere : SPARATUTTO

R-TYPE DELTA *MANTIENE LA STESSA MECCANICA BIDIMENSIONALE DEI PRECEDENTI EPISODI, MA ORA LE ANIMAZIONI SI MUOVONO A 60 FOTOGRAMMI AL SECONDO.*

Area Code

SOPRANNOME Area Code (perché tira sempre da fuori)

NOME Meshack Farrand B. Free

ETÀ 19

ALTEZZA 199 cm

PESO 84 kg

RESIDENZA Bombadatre City

RUOLO Ala Tiratrice

CARATTERISTICA Area Code riceve palla oltre la linea dei tre punti al limite con la linea laterale, aspetta l'avversario e comincia ad ubriacarlo con una serie infinita di finte. Quando il tipo è completamente andato, lo lascia inchiodato come un fesso facendo un balzo indietro e spedendo la palla prima sul tabellone, un giretto sull'anello e puf: canestro. Dopodiché si tuffa a pesce tra le braccia della folla e si fa una nuotata.

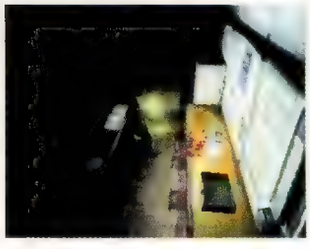
MAESTRO Silk

MITO Reggie Miller

SQUADRA The Rock Heads

SCARPE Air Team Max Zoom

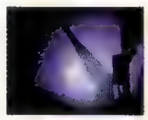
Silent Hill

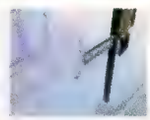


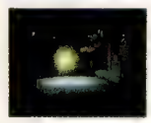
Dopo *Metal Gear Solid*, Konami si appresta a lanciare un'altra avventura interamente poligonale. A differenza del capolavoro di Hideo Kojima, *Silent Hill* è un gioco principalmente basato sull'esplorazione e la risoluzione di enigmi. Il suo genere *horror* lo avvicina al popolare *adventure game* *Resident Evil* di Capcom. Saprà *Silent Hill* guadagnarsi il medesimo successo dello storico gioco della casa di Osaka? Sebbene possa apparentemente sembrare simile a *Resident Evil*, la meccanica di gioco e l'atmosfera offerte da *Silent Hill* sono profondamente differenti. Il protagonista del gioco è un uomo la cui figlia è scomparsa dopo un incidente stradale. Deciso a ritrovarla si dirige verso Silent Hill. La piccola cittadina americana, avvolta in una densa e misteriosa nebbia, appare deserta. Dopo una breve ricognizione, il protagonista viene aggredito da una ragazzina che si comporta come se fosse uno *zombie*: questo è il primo indizio per ritrovare sua figlia... A differenza di *Resident Evil, Silent Hill* utilizza i poligoni sia per i personaggi che per i fondali. Le sequenze d'intermezzo sono state realizzate in computer grafica: per la loro creazione si è fatto uso di una speciale tecnica di *motion capture* che ha permesso di ottenere un livello di realismo delle animazioni veramente impressionante. Durante la sua esplorazione il giocatore può avvalersi di un discreto numero di armi e oggetti utili a risolvere i vari enigmi. Gli scontri con i mostri sono interamente in tempo reale. *Silent Hill* propone un'atmosfera di gioco particolarmente originale oltre che una storia complessa, splendide sequenze in FMV e azione interamente in tempo reale: caratteristiche che rendono questo nuovo *adventure* Konami molto più di un clone di *Resident Evil*. *Silent Hill* verrà distribuito in Giappone all'inizio del prossimo anno.

La meccanica di gioco di Silent Hill è fortemente basata sull'esplorazione.

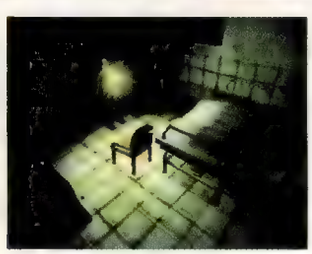
Titolo : Silent Hill
Casa : Konami
Uscita : Primavera '99
N° Giocatori : 1
Genere : Avventura 3D







La nebbia rende ancora più tetra l'atmosfera di gioco.



I fondali sono realizzati interamente mediante poligoni.

D.L.
SOPRANNOME DL
(iniziali di Down Low, perché
gioca in posizione bassa, praticamente
sotto canestro)
NOME Jarrel Maximus Thurmond
ETÀ 21
ALTEZZA 203 cm
PESO 119 kg
RESIDENZA Bombadatre City
RUOLO Centro
CARATTERISTICA Se i palloni
da basket fossero patate, sarebbe uno
specialista del purè. DL adora
ricevere palla in mezzo all'area di tiro
libero. Spalle all'avversario prima
finta di girarsi a sinistra verso la linea
di fondo, poi si volta di scatto
verso destra. Questo movimento
fa finire inesorabilmente a terra il suo
avversario che non può far altro che
guardare la scena da sotto il canestro.
Così quando DL la butta dentro,
la palla si spiattella sulla faccia del
difensore con una tale potenza
che di solito finisce fuori combattimento
per il resto della partita.
MITI Uncle Nate and Zo
SQUADRA The Rock Heads
SCARPE Air Uptempo Max

R4: Ridge Racer Type 4

Il quarto episodio della saga di *Ridge Racer* ha fatto la sua prima timida apparizione in una lista mostrata da Namco a fine luglio, riguardante la propria *line-up* per il 1998/99. L'annuncio è stato seguito da una grande quantità d'immagini e informazioni, che descrivono *R4* come un prodotto estremamente curato; una simulazione di guida dalle caratteristiche pari, se non superiori, agli elevati standard qualitativi introdotti da *GranTurismo*.

Nel 1994 *Ridge Racer* ha costituito uno dei principali titoli per PlayStation, un prodotto graficamente impeccabile per l'epoca che ha costituito a lungo l'elemento di paragone per questo genere di giochi. A quattro anni di distanza dal debutto del primo *Ridge Racer*, la serie ritorna con un aspetto grafico rinnovato, chiaramente ispirato a *GranTurismo* di Sony. Namco ha infatti deciso di abbandonare le macchine poco definite dei precedenti episodi in favore di mezzi dalle linee più sinuose e realistiche. Estremamente curati anche i fondali che godono di una notevole varietà e presentano interessanti effetti di rifrazione della luce in tempo reale e ombreggiature. A differenza del primo *Ridge Racer* che conteneva solo quattro piste, *R4* offre otto differenti circuiti Le vetture utilizzabili ammontano a 300, ognuna interamente personalizzabile sia nella meccanica che nei colori. Per quanto riguarda il sistema di controllo, Namco ha annunciato che *R4* sarà compatibile con il *pad* analogico *NegCon* mentre non ha fornito nessun dettaglio riguardante il *Dual Shock*. Dalle prime foto di gioco si può notare che la sovrimpressione del cruscotto delle macchine è rimasto praticamente inalterato, compreso lo specchietto retrovisore. Impressionanti le immagini dei replay che sembrano non aver nulla da invidiare a quello di *GranTurismo*. La modalità di gioco principale di *R4* è chiamata *Gran Prix Mode*, in pratica un simulatore di pilota da corsa: il giocatore deve infatti scegliere scuderia e macchina con la quale vincere una serie di gare in sequenza. Differenti fattori influenzano le prestazioni della vettura, tra cui la messa a punto e addirittura il morale del team. Le altre modalità di gioco non sono ancora state rivelate. Nessun dettaglio è stato fornito quindi circa la presenza e il tipo (*split-screen* o *link*) di una modalità a due giocatori. Dalle prime informazioni ricevute appare chiaro che *R4* è stato sviluppato con l'intento di detronizzare *GranTurismo*. I due giochi presentano infatti caratteristiche simili come elevato numero di macchine e un complesso *simulation mode*. I precedenti *Ridge Racer* sono sempre stati un passo avanti rispetto alla concorrenza: oggi, dopo l'uscita della celebre simulazione di guida Sony, riuscire ad imporsi in questo genere non è più così semplice, sebbene Namco vanti anni di esperienza nei giochi di guida. Non ci rimane che attendere il mese di dicembre per scoprire se *GranTurismo* riuscirà a conservare il titolo di re dei *racing game*.

IL REPLAY PRESENTA UN LIVELLO DI DETTAGLIO UGUALE, SE NON SUPERIORE, A QUELLO DI GRANTURISMO.

IL CRUSCOTTO APPARE PRATICAMENTE INALTERATO.

Titolo : R4: Ridge Racer Type 4
Casa : Namco
Uscita : Dicembre
N° Giocatori : 1
Genere : Racing

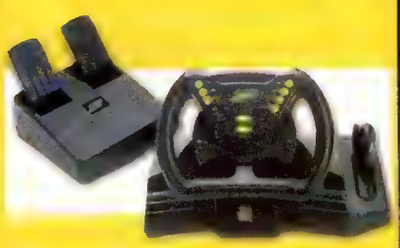
Db-Line

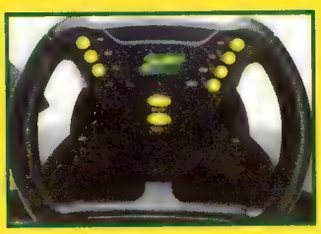
TUTTE LE INFORMAZIONI SULLA LINEA JOYTECH
SONO DISPONIBILI AL SEGUENTE INDIRIZZO INTERNET:
http://www.dbline.it/mhtm/joytech.htm

L'UNICO VOLANTE UFFICIALE DI

F1

Jordan GRAND PRIX





Calibrare, Puntare, Fuoco!

NOVITA'

REAL ARCADE GUN E' DISPONIBILE ANCHE NELLE VERSIONI: MIMETICA E SILVER.

smau 1998
35º EDIZIONE
22 - 26 Ottobre
Db-Line
Stand E 24
Pad. 25/1

Noi te la mostriamo aperta... tu comprala ad occhi chiusi.

Real Arcade Gun è dotata di pedaliera, ed è compatibile con tutti i migliori giochi come Time Crisis, Die Hard Trilogy, Lethal Enforcers, Judge Dredd, Area 51, Maximum Force, Point Blank e tanti altri shotgun games. Real Arcade Gun è compatibile con tutte le console Playstation e Saturn sul mercato, ed è completa di istruzioni in italiano.
Real Arcade Gun è un prodotto Joytech da sempre garanzia di qualità e... una volta calibrata dipenderà tutto da te!

RICHIEDI I PRODOTTI JOYTECH IN TUTTI I MIGLIORI NEGOZI DI VIDEOGAMES!

JOYTECH EUROPE

E' UN'ESCLUSIVA:
Db-Line

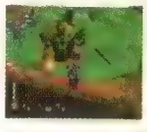
DB-LINE SRL - VIA ALIOLI E SASSI 19 - 21026 GAVIRATE (VA) ITALY TEL. 0332/749000 - TEL. RIVENDITORI 0332/749050
FAX 0332/749090 INTERNET: http://www.dbline.it - e-mail: info@dbline.it

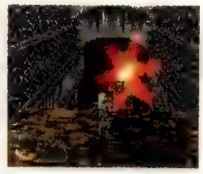
NOMI E MARCHI CITATI SONO DI PROPRIETA' DEI RISPETTIVI AVENTI DIRITTO

America's Most Wanted

Hi there! E' sempre un piacevole piccolo *shock* ritornare in USA dopo tre mesetti di vacanza in Italia (dove mi hanno fregato il portafogli... ehm, siamo un popolo di santi e navigatori, no? Mi ci è voluto più di un mese per riavere la patente italiana. Qui in America? In venti minuti sono uscito dalla Motorizzazione con la mia patente nuova di pacca in tasca...).
Altro piacevolissimo (videoludico stavolta) *shock*: PlayStation e Nintendo 64 a 129 $! Ebbene sì, una bella diminuzione di prezzo di venti solidissimi dollaroni. E per quanto riguarda il *software*, questa fine settembre/inizio ottobre promette proprio bene e fa prevedere una stagione iper-attiva. Tutti i patiti del *retrogaming* accoglieranno con entusiasmo ***Activision Classics***, raccolta di tutti i successi di una delle *software house* migliori... ehm, dell'epoca dell'Atari VCS 2600. Ottima se non possedete un vecchio VCS o se non avete un emulatore, altrimenti... Ben più attesi da tutti i Sony-maniaci: ***Armored Core 2: Project Phantasma***; ci prepareremo all'inverno con ***Big Air Snowboarding*** e... *Ta-Dah!* ***Cool Boarders 3***, che si preannuncia come un netto miglioramento rispetto alle puntate precedenti; e affetteremo nemici con ***Bushido Blade 2*** (fine ottobre). Già disponibile mentre leggete queste righe ***C***, ovvero il nuovo ***Contra***, leggendaria serie di Konami che ha venduto milioni di copie su NES, SNES e Megadrive, ma la cui precedente incarnazione a 32-bit aveva deluso non poco. Arriva (finalmente) ***Duke Nukem: Time to Kill***. Molto interessante ***Future Cop: LAPD 2100***, pubblicizzato con massiccia distribuzione gratuita del *demo*. Il rinviatissimo ***Medievil*** dovrebbe finalmente materializzarsi il 21 di ottobre. Ma l'unico, vero, insostituibile Titolo Più Atteso di questo ottobre è... *Ta-Dah!* ***Metal Gear Solid***. Il *merchandising* è attivo all'inverosimile già da settimane: magliette, cappellini e quant'altro mai si possa immaginare per promuovere un prodotto (manca solo la carta igienica all'appello... per ora) hanno invaso i centri commerciali del Nord America, mentre le liste di prevendita sono ai livelli di ***Final Fantasy VII***.
Stiamo per assistere a un nuovo record di vendite? A proposito, la palma del secondo gioco più atteso va a ***Xenogears,*** RPG Square (non serve aggiungere altro, vero?) che, GUARDA CASO, esce lo stesso giorno, il 21 ottobre. ***Parasite Eve*** si è venduto moderatamente bene; questo RPG Square "più tipico" dovrebbe fare molto meglio. L'eterno bambinone che è in voi adorerà il film ***Small Soldiers***, qui già uscito in estate. I giocattoli sono bellissimi e verso la fine di ottobre arriva anche il *soft* per PlayStation. Stesso discorso: impazzirete per ***Tiny Toon Adventure*** (presumibilmente meglio delle versioni 16-bit, ma quasi quasi non importava... i *Tiny Toons* sono secondi solo agli *Animaniacs* per quanto riguarda l'animazione occidentale: cattivi, fuori di testa, intelligenti). E poi la solita valanga di giochi sportivi di fine bella stagione: ***Moto Racer 2***, divertente il primo, questo butta bene. A ***Nascar '99, Test Drive 5*** e ***Test Drive Off Road*** il compito di rappresentare la categoria dei giochi di guida. ***NBA Live '99*** e ***NBA ShootOut***; ***NHL 99*** e ***NHL FaceOff 99*** ovvero: come spremere una costosissima licenza sportiva fino all'osso, con NON UNO, ma DUE giochi in uscita contemporanea. ***NCAA GameBreaker '99*** e ***NFL Blitz***. A proposito di quest'ultimo, probabilmente il più giocato football elettronico dagli anni '80 in poi: in contemporanea con la versione PlayStation esce anche quella N64. Ora, la macchina da bar è progettata per accettare il *memory-pack* del Nintendo 64 in un apposito *slot*. L'idea di scambiare dati tra una console casalinga e una macchina a gettone non è nuova (era già stata ampliamente utilizzata sin dall'avvento del Neo Geo nel 1991), ma in questo particolare caso la popolarità di ***Blitz*** potrebbe rivelarsi un elemento determinante nella nuova, aggressiva politica di vendita e *marketing* della console Nintendo. Console che, da quando è sparito il Saturn, non se la sente di continuare a restare "il numero 2".
Nintendo all'attacco, dunque: annunciata l'imminente espansione RAM da 4 mega, già compatibile con ***Turok 2: Seeds of Evil***, in grado di offrire risoluzione video, audio e *texture-mapping* francamente impossibili su PlayStation. Almeno per ora, eheheh... Non sottovalutate la potenza di PlayStation (e soprattutto di Sony che la produce, voglio dire...).
Divagazione: certo che per la Play esce davvero DI TUTTO: ma chi giocherebbe a battaglia

FUTURE COP LAPD 2100: ***GLI AMERICANI STANNO COMINCIANDO A INTERESSARSI AI MEGARO-BOTTONI CON UNA VENTINA D'ANNI DI RITARDO RISPETTO A NOI...***





IL NUOVO CAPITOLO DI CONTRA IN VERSIONE 32BIT. STAVOLTA HANNO AVUTO IL CORAGGIO DI CHIAMARLO CONTRA, NON SOLO C. SEGNO CHE SARÀ MEGLIO?

BREVE ANALISI COMPARATIVA

TRE COSE BELLE PER CUI VALE LA PENA VIVERE IN ITALIA	TRE COSE BELLE PER CUI VALE LA PENA VIVERE NEGLI USA
Si mangia TROPPO bene.	La Coca-Cola alla ciliegia.
Le magliette dei cartoni giapponesi della Kailua.	Comprare i giochini per telefono (e ora i video di *Gundam*) pagando con carta di credito.
Non si parla sempre di lavoro, anzi...	Quando sei sulle strisce pedonali, tutti si fermano per farti passare.
LE TRE COSE PEGGIORI DELL'ITALIA	**LE TRE COSE PEGGIORI DEGLI USA**
Quando sei sulle strisce pedonali manco un cane che si fermi; anzi accelerano, e se protesti inchiodano, e poi è tutto un *"Miiiii, vvvieni qqqui che ttti mizzzchio le osssa e la prozzzima volta ti tiro pure sotto..."*.	Tutti parlano di lavoro. Sempre, e solo, di lavoro.
Gli uomini d'affari (urgh, già di per sé mi danno brividoni di rigetto stile "mo' mi sento male") che in 5 ore e mezza di viaggio in treno Parigi/Torino stanno ININTERROTTAMENTE al telefonino, URLANDO. Eccheccaspita di pile hanno?	L'invadentissima convinzione che il zzzezzzzo sia una cosa zzzozzzza.
Con buona probabilità, il non poter fare "da grandi" quello che sognavamo da bambini. La nostra è una società sclerotica, immobile, in mano a vecchi.	L'insalata insapore annegata in galloni di salsa arancione fosforescente.

LE USCITE SQUARE USA DI OTTOBRE/NOVEMBRE. SLURP...

navale (***Battleship***), a bowling (questo forse lo capisco... ***Brunswick Circuit Bowling***) e soprattutto a ***The Game of Life*** e ***Jeopardy*** (due giochi a premi televisivi, stile quiz del giovedì sera)? Eppure, se li fanno uscire si venderanno, no?

UN AUTUNNO PIKACHU

No, non è una parolaccia. Semplicemente, i *Pokemon* invadono gli USA. Il cartone animato, passato agli onori delle cronache per aver causato attacchi epilettici agli spettatori giapponesi qualche mese fa, sta per arrivare anche negli Stati Uniti. Nintendo ha appena annunciato accordi con *Hasbro*, famosa multinazionale del giocattolo, il *network* di distribuzione di programmi televisivi per bambini *4Kids Entertainment* e (perché no, visto che siamo nella patria di tutte le porcatine alimentari) la catena di fast food *Kentucky Fried Chicken*, che propina DIETETICISSIMO pollo fritto. Un lancio in grandissimo stile, che comprende persino il ribattezzare una cittadina del Kansas che si chiama Topeka (da dove partirà ufficialmente un tour pubblicitario che coprirà gran parte del territorio) in Topikachu. "*Solo in America*" direte voi... Il cartone va in onda cinque giorni alla settimana e sinceramente lo trovo proprio carino. Anche il videogioco per Gameboy è simpatico: voglio dire, a chi non piaceva collezionare figurine da bambino? Ma sì, tutto il "*celo/celo/manca*", le battaglie "a girata" o a contro-il-muro... Ecco, *Pokemon* è una versione elettronica della collezione di figurine, sfide per la caccia ai pezzi rari comprese. E poi i giocattolini dei *Pokemon* sono così carini che quasi quasi vado pure da *Kentucky Fried Chicken* a giocarmi il fegato, pur di averli!

LAVORI IN VIDEO...

Tanto per parafrasare uno dei miti musicali degli anni '80 (by Trans-X), nonché una delle primissime canzoni *techno*. Il telefilm più carino e innovativo di questa stagione è *That 70's Show*. Immaginatevi una specie di *Happy Days* ambientato all'inizio degli anni '70: i protagonisti hanno 17 anni, la serie è intelligente e divertente. Specie per chi negli anni '70 c'era, ma non solo. A proposito: GUNDAM RX-78 ESCE IN VIDEOCASSETTA!!! *Yeah*, avete capito bene. La Bandai ha appena aperto una divisione del proprio settore audiovisivo in America, che vende solo per corrispondenza/*telemarketing* ed è indirizzata in modo specifico ai collezionisti. Per la prima volta in assoluto la serie originale di Gundam viene raccolta in tre videocassette, nella sua versione cinematografica, con parecchie sequenze ridisegnate e rimasterizzate. Il tutto per celebrare il... VENTESIMO anniversario (momento di deprex, io me lo ricordo benissimo, come fosse ieri... vabbé...). Ed è arrivato anche *Escaflowne*! Checkate **www.animevillage.com**. Per ora l'offerta è limitata al mercato statunitense, ma stanno considerando anche quello Europeo: magari se i fans italiani si facessero sentire... *See ya!*

MA LI SAPETE DIRE TUTTI I CENTO E FISCHIA POKEMON? LA SIGLA È UN RAP CHE LI ENUMERA TUTTI. COMINCIAMO DA PIKACHU, POI LA PROSSIMA VOLTA VI INTERROGO...

SIMONE "DIDIMO" BREGNI

PS: Siete pronti per il più bel giocattolo MAI creato? E mica (solo) per bimbi piccoli! Nonono, anche per bimbi adulti, come noi. Curiosi? E se io dicessi "Lego" e "Windows '95" e "robotica"? Al mese prossimo!

NIGHTMARE GAMES

CONSOLE E VIDEOGIOCHI
Via del Can Bianco, 19 • Pistoia
Tel. (0573) 28203 • Fax (0573) 509833
Lunedì mattina chiuso

&

CONSOLE GAMES
VENDITA VIDEOGIOCHI CONSOLE
Via Empolese, 36 • 51015 • Monsummano T. (PT)
Tel. (0572) 953618 • Fax. (0572) 951864
A 2Km dall'uscita del casello
di Montecatini Terme • Ampio parcheggio
Aperto la domenica • Chiuso il martedì

NINTENDO64
PlayStation
MEGADRIVE SUPERNINTENDO GAMEBOY CDROM
SEGA SATURN

PLAYSTATION + DUAL SHOCK L. 249.000
PARASITE EVE (USA) PSX L. 125.000
G. DARIUS (USA) PSX L. 99.000
METAL GEAR S. (USA) PSX NEW
MEDIEVIL (PAL) PSX NEW
DUAL SCHOCK COLOR PSX L. 49.000
I.S.S. PRO 98 (PAL) PSX L. 107.000

PRENOTA QUI IL SEGA DREAMCAST

CONSOLE E VIDEOGIOCHI, GADGETS
IMPORTAZIONE DIRETTA DA JAP USA
ARRIVI SETTIMALI
VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA
PERMUTA DELL'USATO
VENDITA RATEALE IN SEDE
DISPONIBILE LISTINO RIVENDITORI
ADESSO NIGHTMARE GAMES È ANCHE SOFTAIR
E CONTRATTO FRANCHISING

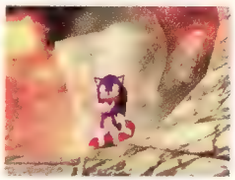
Briefs from the Outer Worlds

a cura di Marcello Cangialosi

Aggiornamento line-up Dreamcast

COMINCIA A PRENDERE FORMA L'ELENCO DEI TITOLI DREAMCAST PREVISTI PER IL D-DAY (20 NOVEMBRE). In attesa di notizie più consistenti su *Spike-Out* e ***Sega Rally 2*** (la cui versione domestica pare vanterà ben 40 tracciati), diamo uno sguardo alla *line-up* ufficiale aggiornata ai primi di settembre. Insieme a ***Godzilla*** sono ora previsti ***Blue Stinger*** e ***Sonic Adventure***, due titoli decisamente promettenti. Vediamoli nel dettaglio:

SONIC ADVENTURE

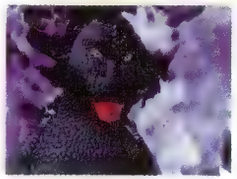


Come annunciato sul numero settembrino di **Briefs from the Outer Worlds**, una conferenza stampa tenutasi il 22 agosto in Giappone ha presentato alla comunità videoludica ***Sonic Adventure***, il primo titolo realizzato dal Sonic Team per *Dreamcast*. Destinato a fare da *killer-app* per la commercializzazione del nuovo sistema Sega il 20 novembre, ***Sonic Adventure*** è stato definito come un *action-adventure* in cui il giocatore avrà la possibilità di comandare ben sei personaggi differenti (Sonic, Tails, Knuckles, Amy Rose, E-102 Gan e Big) ognuno dotato di abilità precipue. Sonic, inutile dirlo, vanterà il suo consueto quanto devastante *spin attack*; Tails, fedele compagno di Sonic, impiegherà la sua coppia di code rotanti per volare; Knuckles, in un certo senso "il Luigi" di casa Sega, potrà menar cazzotti, planare e scavare il terreno in cerca di tesori; le caratteristiche di Amy Rose (già incontrata in ***Sonic CD***), E-102 Gan (robot fabbricato da Dr. Robotnik in persona) e Big (enorme gattone viola e peloso) sono invece tuttora ignote. La trama vede coinvolto nuovamente Dr. Robotnik intento a nutrire e coccolare una creatura demoniaca, Chaos, capace di demolire intere città alla maniera di Godzilla. Le sue intenzioni sono ovvie: impiegare Chaos per dominare il mondo. Sonic e compari dovranno impedirlo (trama originale, direi). Lo scopo del gioco e la sua meccanica non differiscono troppo dalla versione a 16-bit (collezionare anelli resta il fulcro del *gameplay*), ma gli sviluppatori ci tengono a sottolineare le numerose novità accessorie introdotte. ***Sonic Adventure*** offre due modalità di gioco: *Arcade* e *Adventure*. Quest'ultima è suddivisa in tre mondi (*Station Square, Mystic Ruins* ed *Egg Carrier*) fra cui sono ripartiti i sei *stage* di gioco (*Ice Cap, Red Mountain, Lost World, Lava World, Inca* e *Speed Highway*). Lungi dal ritenersi soddisfatto (e come potrebbe con soli sei livelli?), Yuji Naka (il creatore di Sonic), ha arricchito ***Sonic Adventure*** con differenti sotto-giochi strutturalmente *arcade*. Fra questi, uno *shoot'em up* 3D che pone il giocatore ai comandi di un biplano co-pilotato da Tails e un *racing game* assimilabile per struttura e visuale a ***Sonic R***. Sono previsti altri sottogiochi dei quali al momento nulla è noto. Altra caratteristica innovativa è data dalla presenza di numerose creature virtuali con le quali Sonic & C. potranno interagire per guadagnarne il supporto. Le "vite artificiali" (*A-life*) potranno essere scaricate nel VMS, nutrite, coccolate, scambiate con altri utenti. Parliamo della grafica. Diversi filmati sparsi per la rete denunciano un *engine* grafico fluido e veloce, incurante dell'elevato numero di poligoni, delle raffinate sfumature e ombreggiature nonché dell'alta risoluzione finalmente divenuta standard anche in campo console. La regia virtuale opera in accordo con i canoni stabiliti da ***Mario 64*** di Nintendo. La visuale si estende al di là della nebbia nintendiana. Alcune scene mostrano, infine, Sonic, eseguire salti e avvitamenti aerei a cavallo di uno *snowboard* mentre un'imponente valanga travolge alberi e strutture poligonali alle sue spalle. Dal punto di vista artistico, sembra che Sonic abbia subito alcuni ritocchi mirati a conferirgli un look più *cool* e "cattivo". Sembra cresciuto in qualche modo. Yuji Naka coltiva l'opinabile convinzione di aver realizzato il Gioco Perfetto: "*Di solito*" dice "*quando realizzi un gioco ti rendi conto che c'è sempre qualcosa che può essere migliorato, mentre con* ***Sonic Adventure*** *penso di aver raggiunto la perfezione*". Che modestia! Appuntamento al 20 novembre per il verdetto.

BLUE STINGER

Definito come "***Resident Evil*** incontra ***Duke Nukem***", ***Blue Stinger*** (previsto per quest'inverno) rappresenta il biglietto da visita di Climax (***Land Stalker, Dark Savior, Runabout***) nell'eccitato gruppo di sviluppatori per *Dreamcast*. Sebbene il gioco sia attualmente completo al 70% le immagini già cominciano a solleticare l'interesse e i desideri del pubblico. Le mostruose creature *texturmappate*, immortalate dalla foto che vedete, scaturiscono dal genio creativo di Robert Short (*Beetlejuice*) mentre la paternità dello *storyboard* è di Pete Von Sholley (*Mars Attacks, The Mask*). Insomma, una felice partecipazione di Hollywood al progetto. Nell'anno 2000 un tremendo terremoto sconvolge il Messico dando alla luce un isolotto. Un anno dopo il governo americano decide di inviare un gruppo di scienziati ad esplorarlo. Il risultato delle ricerche non viene divulgato e dopo qualche tempo un'altra spedizione parte e ritorna senza renderne noto l'esito. L'interesse della popolazione in merito all'atollo si estingue grazie alla pratica "insabbiatoria" del governo statunitense, ma 17 anni dopo l'*ESER* (*Especial Sea Rescue team*) viene ingaggiato d'urgenza per recarsi sul luogo ed indagare su alcuni "fenomeni" top-secret. Il giocatore assume il comando di uno dei membri più giovani del team, Eliot, intento a svelare il mistero dell'isola. La latitanza di notizie più dettagliate in merito alla struttura di gioco è compensata dall'ottimo aspetto estetico denunciato dalle immagini sulle quali invito a non sbavare per preservare il numero di SPC che avete davanti.

GODZILLA



Concludere lo spazio dedicato a *Dreamcast* senza dedicarne una parte a ***Godzilla*** rischia di infrangere l'etica professionale del sottoscritto, pertanto invito i lettori a gustare le nuove immagini (notare il *mecha godzilla* e il dettaglio urbano) in attesa di nuove informazioni sempre su **Briefs from the Outer Worlds**.

Turok 2 Add-on

RECENSITO IN ANTEPRIMA MONDIALE DAL MENSILE INGLESE EDGE (N° 63 - OTTOBRE) e giudicato positivamente (9 su 10), il seguito di ***Turok*** (Iguana Entertainment), vale a dire del miglior *shoot'em up* in soggettiva per Nintendo 64 prima di ***Goldeneye 007***, è uno dei primi titoli per la piattaforma Nintendo a sfruttarne l'espansione di memoria (da ben 4 mega) di prossima commercializzazione. La nuova periferica permette di impiegare una risoluzione grafica di 640*480 pixel e di gestire ambienti poligonali più ampi e dettagliati. ***Turok 2*** (che già occupa 32Mb di memoria contro gli 8 del *prequel*) è la sua prima *killer application*. I giochi che supporteranno l'*add-on* resteranno ovviamente fruibili anche da chi ne è sprovvisto, sebbene in bassa risoluzione. In questo modo Nintendo spera di sopperire alla cancellazione di 64DD per il mercato occidentale e di accorciare le distanze prestazionali con l'imminente *Dreamcast*. Come per tutti gli *add-on*, però, il problema della diffusione si ripresenta con la stessa forza di quello relativo alla commercializzazione della console stessa. A giudicare dal parere espresso dall'autorevole mensile inglese (sebbene da molti accusato di "favorire" Nintendo) ***Turok 2*** meriterebbe l'acquisto dell'espansione e stimolerebbe una copiosa produzione videoludica che la sfrutti.

Neo Geo Pocket

LA COMMERCIALIZZAZIONE DI NEO GEO POCKET IN GIAPPONE È IMMINENTE. Il 22 ottobre (a un mese dal lancio di Dreamcast e in contemporanea con quello di *GameBoy Color*) il portatile SNK sarà disponibile al prezzo di 6.800 yen. Largo 122 millimetri, alto 74 e spesso 24, *Neo Geo Pocket* monta un processore a 16-bit capace di disegnare grafica monocromatica con 8 gradazioni di grigio ad una risoluzione di 160*152 pixel. Due strati di parallasse potranno essere gestiti via *hardware* mentre una batteria interna al litio provvederà a custodire i salvataggi compiuti durante il gioco. Nonostante la sua potenza, *Neo Geo Pocket* necessita di due umilissime pile ministilo (AAA) per garantire ben 20 ore di attività ludica. *Neo Geo Pocket* include inoltre il *Pocket Menu*, un *software* prememorizzato comprendente un calendario elettronico, un orologio con sveglia e l'immancabile oroscopo. Grazie all'orologio interno i personaggi dei simulatori di crescita potranno continuare a "vivere" anche a console spenta. Dal punto di vista accessoristico sono previsti un cavo di collegamento a *Dreamcast* e un trasmettitore a raggi infrarossi per giocare in *link* con altri utenti a diversi metri di distanza. A tal proposito pare che Sega e SNK stiano realizzando ***King of Fighters RPG*** tanto per *Dreamcast* quanto per *Neo Geo Pocket*: sebbene esteticamente diverse, le due versioni potranno condividere i dati caratteriali dei protagonisti, gli oggetti e quant'altro. Sempre alla categoria delle voci di corridoio appartengono due presunti *work in progress* per il portatile SNK: ***Real Bout Fatal Fury 2*** e ***Samurai Spirits***, entrambi previsti per l'estate 1999. Per il 22 ottobre sono stati comunque confermati i seguenti titoli: ***King of Fighters R-1*** (16Mb), ***Baseball Stars*** (8Mb), ***Dokodemo Mahjong*** (4Mb), ***Melon-chan Growth Diary*** (16Mb), ***Neo Geo Cup 98*** (8Mb), ***Pocket Tennis*** (8Mb) e altro ancora. Il primo, inutile dirlo, venderà come il pane e SNK prevede di allocarne uno per ogni *Neo Geo Pocket* venduto. Basato sull'edizione '97 dell'omonimo coin-op, ***KoF R-1*** conserverà tutte le mosse, le musiche e i fondali della versione a gettoni mentre i personaggi saranno per l'occasione riproposti in chiave *super-deformed*. Sono previste due modalità di gioco – *Expert* e *Advanced* – oltre al prevedibile *Vs mode* a mezzo *link*. ***Melon-chan Growth Diary*** è invece, come il titolo lascia intendere, un simulatore di crescita concettualmente simile a ***Princess Maker 2***. Dodici anni di vita massima per una creatura venuta dal paradiso e bisognosa di cure. Caratteristica interessante risiede nella possibilità di far dialogare, giocare, combattere, insomma, interagire la propria creatura con quella di un altro utente via cavo *link* o raggi infrarossi. Come da consuetudine il portatile SNK sarà disponibile in diverse colorazioni fra cui nerofumo, bianco cristallino, bianco platino, blu e argento. ● In casa Nintendo fervono intanto i preparativi per la commercializzazione di *GameBoy Color*. Le nuove immagini giunte in redazione mostrano la versione policroma di ***Tetris*** (immancabile) e ***Wario Land 2***. Per gli appassionati di caccia, GT Interactive ha inoltre in cantiere la conversione di ***Deer Hunter*** (vedi **Briefs from the Outer Worlds** di settembre) per il nuovo *handheld* Nintendo. Mah!

Commandos: oltre le linee di MGS

SVILUPPATO DAL TEAM SPAGNOLO PYRO STUDIOS PER L'ETICHETTA EIDOS, COMMANDOS: BEHIND ENEMY LINES PRESENTA UNA MECCANICA DI GIOCO ASSIMILABILE A METAL GEAR SOLID DI KONAMI. A differenza di quest'ultimo, però, ***Commandos*** è un vero e proprio gioco strategico in tempo reale ambientato nella seconda guerra mondiale. Il giocatore assume il comando di una ristretta squadra di soldati ognuno specializzato in diversi settori. L'autista, il cecchino, il sub, la spia, il berretto verde, impongono un'accurata pianificazione delle strategie di gioco che tenga conto delle abilità e degli handicap di ognuno di essi. La spia può vestire i panni (rubati) di un generale, passeggiare allegramente fra le pattuglie naziste e chiacchierare con le guardie allo scopo di distrarle da quanto avviene alle loro spalle. Il sub può nascondersi sott'acqua e attraversare fiumi o porti interi gremiti di soldati senza essere visto. Il cecchino risulta utilissimo negli attacchi dalla distanza, ma le sue vittime rischiano di attirare l'interesse di qualcuno se non si provvede a nascondere i cadaveri in tempo. Diversi mezzi di trasporto come camion, gommoni e carri armati possono essere rubati dall'autista e sfruttati a proprio vantaggio. Routine di intelligenza artificiale ben più sofisticate di quelle impiegate in ***MGS*** fanno delle guardie tedesche di ***Commandos*** le più realistiche e reattive mai viste in un *videogame*. Il loro campo visivo non lascia scampo, le loro orecchie sono sensibili agli spari anche lontani e le grida di allarme si diffondono ad ogni indizio di pericolo svelato. Il giocatore avrà pertanto l'obbligo di attaccare le guardie alle spalle, magari con arnesi silenziosi come il coltello o un'iniezione di veleno. Qualora scoperti, nessun conto alla rovescia promette la salvezza offerta invece in ***MGS***, mentre le caserme cominciano a vomitare pattuglie extra, la sirena assorda e il fallimento per sterminio dei propri uomini diventa quasi inevitabile.

Carosello videoludico

PIÙ CHE I VIDEOGIOCHI SONO SPESSO I MESSAGGI PROMOZIONALI AD ESSI RELATIVI A SUSCITARE SCALPORE E A INAUGURARE NUOVE CAMPAGNE ANTI-VIGGÌ. Vuoi per una dicitura dal significato ambiguo o per l'esplicita violenza di alcune immagini, i *promo* a rischio di censura attirano sempre l'attenzione dei consumatori. Questo mese sono ***Cardinal Syn*** e ***N2O*** a meritare un'ipotetica palma d'oro per la pubblicità più truculenta nel primo caso e più "tossica" nel secondo.

LA FELICITÀ È UN CRANIO CALDO

Pubblicità con battente quella scelta da Sony per comunicare agli

sprovveduti lettori l'alto contenuto educativo di *Cardinal Syn* (recensito su SPC di settembre, voto 88%). Un barbaro dal ghigno tagliente invita a scoprire cosa sia la felicità (*happines is...*). Girato il battente si svela l'arcano. La dicitura *"...a warm cranium"* (..un cranio caldo) campeggia sulla testa del rozzo individuo impalata su un'ascia. Bellissimo.

NON VIAGGIATE MAI DA SOLI

Messaggio ambiguo e provocatorio quello scelto da Gremlin per pubblicizzare lo *shooter* ***N2O*** (SPC #51, voto 90%) in America. La frase *"never trip alone, always use 2 player mode"* (non viaggiare mai da solo, usa sempre la modalità a due giocatori) invita il lettore ad approfittare dello *split-screen* di ***N2O*** per il gioco in coppia. Nulla di scandaloso se non fosse che la parola "trip" (viaggio, spesso usata nel lessico dei tossicodipendenti per indicare l'esperienza post-pera) assume un significato ben diverso quando associata all'***N2O***, il protossido di azoto noto anche come gas esilarante.

Morto per un'ora

NELLA NOTTE FRA IL 27 E IL 28 AGOSTO SCORSO, JOHN ROMERO È STATO DICHIARATO MORTO. IL MATTINO DOPO L'INTERESSATO RENDEVA NOTO DI ESSERE ANCORA VIVO E VEGETO. Pare che qualcuno presso gli uffici di ION Storm (*software house* fondata da Romero stesso) abbia divulgato la notizia del decesso (presa da un quotidiano texano) allegando la foto (falsa) del cadavere con un foro di proiettile in fronte, steso sul tavolo dell'obitorio. L'imbarazzante errore sembra sia stato causato dalla morte di un omonimo e conseguente imperizia dell'improvvisato giornalista che ha pubblicato la notizia on-line senza chiederne conferma. Romero, per nulla disturbato dall'accaduto, ha subito chiarito la questione con una semplice telefonata per poi inviare al suo staff il seguente messaggio via *e-mail*:

"Salve a tutti,
la prossima volta che sentite che sono morto, potreste per favore chiedermene conferma prima di informare la stampa?
Grazie
John
P.S. Potete chiamarmi, anche se è tardi."

VENDITA PER CORRISPONDENZA

0541/786496

FAX 0541/786621

VIA SIGISMONDO, 36
RIMINI

PRENOTATEVI

Dreamcast

20.11.98

GODZILLA - D2 - SONIC ADVENTURE - SEVENTH CROSS

NEO GEO POCKET 22 OTTOBRE 1998

COMPATIBILE CON DREAMCAST

. . . E PER I COLLEZIONISTI
TOYS E MODELS

MEDICOM
MARMIT
REDS
TAKARA

KAIYODO
SEGA
BANDAI

IMPORTAZIONE DIRETTA DA U.S.A. E GIAPPONE

06/56339373

FAX 06/56341133

VIA DELLE CANARIE, 19
OSTIA LIDO - ROMA

JAP PSX USA

All Super Robot War	**L. 149000**
Battle Master	L. 99000
Bokan Desuyo (Yattaman)	L. 149000
Bio Hazard 2 USA - JAP	**L. 79000**
Blue Breaker Bast	**L. 109000**
Brave Fencer	**L. 139000**
Bushido Blade II	L. 109000
Capcom Generation 2	**L. 109000**
Chacobo Dungeon	L. 99000
Classic Road 2	L. 109000
Crash Bandicoot 2	L. 79000
Crime Crakers 2	L. 99000
Crisis Beat	L. 139000
Crisis City	L. 119000
Cool Boarders 2	L. 79000
Dead or Alive USA - JAP	L. 109000
Destrega	**L. 129000**
Dokiusey 2	L. 129000
Dragon Ball Z Legend	L. 89000
Echonight	L. 139000
Eva e Friends	L. 149000
Final Fantasy International	L. 89000
Final Fantasy VII	L. 79000
Front Mission Alternative	L. 99000
Guilty Gear	**L. 129000**
Gun Barl	**L. 129000**
Gundam the Battle Master II	L. 109000
Int. Super Star Soccer 98	**L. 109000**
J. T. Championship	L. 85000
King of Fighters 97	L. 129000
King of Fighters 97 kio	L. 119000
Konami Collection 3	L. 95000
Marvel Super Heroes	L. 75000
Metal Gear Solid	**L. 139000**
Nightmare Creatures USA	L. 75000
Neo Super Robot Taisen	L. 159000
Over Blood 2	**L. 109000**
Parasite Eve USA	L. 129000
Puzzle Bubble 3DX	L. 99000
Puzzle Bobble 4	**L. 109000**
Real Bout Special	L. 119000
Rival School Legion Heroes	**L. 129000**
Rockman Dash	L. 79000
SD Gundam G Generation	**L. 139000**
Side Pocket 3	L. 99000
Silhouette Mirage	**L. 119000**
Slayers Wonderful	**L. 139000**
Sol Divide	L. 109000
Soukaigi	L. 129000
Star Ocean	**L. 139000**
Tales of Destiny USA - JAP	L. 109000
Tekken 3	**L. 79000**
The Game Paradise 2	L. 99000
Thunderforce V	**L. 109000**
Time Bokan (Yattaman)	L. 89000
Tobal 2	L. 139000
VG 2 Advanced	**L. 129000**
Z Gundam	L. 159000

OFFERTA TITOLI PSX A L. 69000
TELEFONA!!!

JAP N64 USA

1080 Snow Boarding	L. 139000
Bio Freaks USA	L. 79000
Bomberman JAP	L. 99000
Bomberman Hero	L. 119000
Chamaleon Twist JAP	L. 59000
Choro Q	L. 139000
Clayfighter USA	L. 79000
Dark Rift USA	L. 99000
Dinamite Soccer JAP	L. 59000
Doreamon JAP	L. 79000
Dezamon	L. 139000
Dual Heroes	L. 89000
Duke Nukem 64 USA	L. 129000
F1 World Grand Prix	L. 139000
F - Zero	L. 129000
Fifa 98 USA	L. 69000
Go Go Truble Maker JAP	L. 59000
Golden Eye JAP	L. 109000
G.A.S.P.!	L. 129000
Gex: Enter the Gecko	L. 149000
Hexen USA	L. 59000
Hyper Olimpic Nagano J. e U.	L. 79000
Hiriu no Ken JAP	L. 59000
Human Grand Prix	L. 49000
International S. Star Soccer 98	L. 169000
Killer Instinct USA	L. 79000
J. League Eleven Beat JAP	L. 49000
Yoshi JAP	L. 59000
Lamborghini USA	L. 109000
Mario Kart USA	L. 99000
Multi Racing Champ. USA	L. 79000
Mace the Dark Age USA	L. 99000
Mission Impossible USA	L. 149000
NBA In the Zone 98	L. 139000
Quake (USA)	L. 99000
Robotron 64 USA	L. 59000
Snobo Kids	L. 79000
Super Robot Spirits	L. 159000
Tataise Gaiden (puzzle)	L. 119000
Turok 2 USA	**L. 169000**
Word Cup Soccer 98 (Konami)	L. 149000
Wave Race Vibration JAP	L. 119000
Wild Choppers JAP	L. 59000

GAME BOY A COLORI
21 OTTOBRE 98

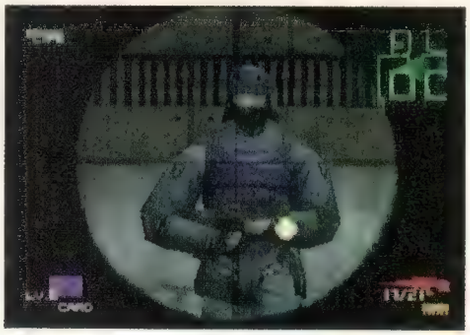
SATURN JAP

Anarchy in the Nippon	L. 89000
Astra Super Star	L. 109000
Baroque	L. 119000
Battle Caregga	L. 89000
Black Matrix	L. 119000
Bomberman Collection	L. 59000
Bomberman Fight	L. 99000
Capcom Generation II	**L. 109000**
Capcom Generation III	**L. 109000**
Cotton Boomerang	**L. 109000**
Chaos Seed	L. 99000
Deep Fear	L. 129000
Dragon Ball Z Legend	L. 79000
Dungeon Master	L. 59000
Doukoku Final Edition	L. 129000
Dodonpachi	L. 89000
Dracula X	L. 109000
Finalist	L. 69000
Farland Saga	L. 129000
Eve the Lost One	L. 99000
Gensuo Suikoden	L. 129000
Grand Prix Formula	L. 89000
Go Go Goal!	L. 59000
Guardian Force	L. 89000
Gun Blaze	L. 99000
Last Bronx	L. 79000
Lunar II Eternal Blue	**L. 139000**
Lupin the 3rd	**L. 129000**
Lunar Silver Star Story	L. 79000
Macross	L. 85000
Marvel S. Heroes vs Street Fighters+RAM	**L. 149000**
Mobil Suite Gundam	L. 139000
King of Fighter 97	L. 109000
King of Fighters Best Coll.	**L. 119000**
Marvel Sup. Her.	L. 65000
Pocket Fighter	L. 119000
Prisoner of Ice	L. 79000
Puzzle Bobble 2x	L. 99000
Road to Win 98	L. 79000
Real Bout Best Collection	L. 119000
Rockman x 4	L. 89000
Samurai Spirits Best Coll.	L. 119000
Steep Slope Sliders	L. 79000
Super Real Mahjong P7	L. 135000
Super Robot Wars F. Final	L. 149000
Shining Force III	L. 109000
Shining Force III 3° Episodio	**L. 99000**
Steam Hearts	**L. 119000**
Slayers Royal 2	L. 139000
Sonic R	L. 89000
Solo Crisis	L. 75000
Tactical Fighter	L. 99000
Tactis Formula	L. 89000
The House of the Dead	L. 119000
Thunder Force V	L. 99000
Tiger II Plus	L. 89000
Tokimeki Memorial	L. 89000
Vampire Savior	L. 129000
Yuna 3 Lightning Angel	L. 99000
Willy Wombat	L. 59000
World Wide Soccer 98	L. 99000
Zap Snowboarding	L. 79000

Metal Gear Solid

Il **Behind Mode** *consente di giocare brutti scherzi alle guardie.*

Ventunesimo secolo, Alaska. Il gruppo mercenario d'*elite* chiamato Foxhound decide improvvisamente di ribellarsi al governo americano e di occupare il deposito di missili nucleari che stava difendendo. Liquid Snake, comandante dei Foxhound, minaccia di utilizzare gli ordigni atomici in proprio possesso nel caso non venga soddisfatta la sua richiesta: la consegna del DNA di Big Boss, ex-comandante dei Foxhound, un eccezionale soldato perito nel tentativo d'impossessarsi illegalmente di un Metal Gear. Scartato un attacco militare su larga scala a causa della pericolosità delle armi in pugno ai terroristi, si decide di mandare un solo uomo con l'incarico di rendere inoffensiva la minaccia; come obiettivo secondario questo temerario avrà inoltre l'incarico di recuperare i dirigenti delle industrie belliche *DARPA* e *Arms Tech* tenuti in ostaggio. Il candidato dev'essere esperto in missioni clandestine, nonché familiare con le tecniche utilizzate dai Foxhound. In qualità di ex-appartenente al gruppo mercenario ribelle e visti i suoi successi nelle missioni Intrude N313 (*Metal Gear*) e Intrude F014 (*Metal Gear 2: Solid Snake*), l'incarico viene assegnato a Solid Snake. Fratello di Liquid e figlio di Big Boss, Snake si era ritirato dalla vita militare dopo aver ucciso il proprio padre nella sua ultima missione. Convinto dal colonnello Campebell, ex-comandante di Foxhound, Solid Snake decide di partecipare all'incursione. Raggiunto il primo dei due ostaggi, la missione di Snake si tramuta nel più orrendo degli incubi: all'interno della base è contenuto un nuovo tipo di Metal Gear, un'arma ben più letale di qualche "semplice" ordigno atomico. Per Snake il tutto diventa quindi una questione personale: il nostro eroe deve assolutamente disattivare il nuovo Metal Gear Rex e arrestare i folli piani di suo fratello Liquid.

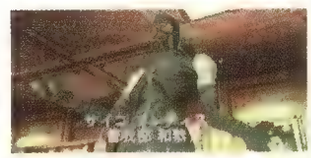
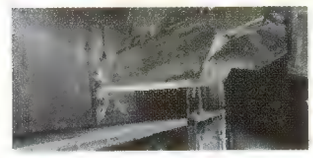
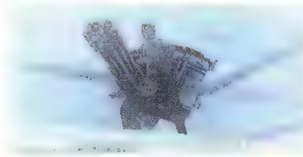


***(Sopra)** Il PSG1 consente tiri precisi ma vi costringe a rimanere coricati.*

Come era già accaduto con le precedenti produzioni di Hideo Kojima (*Metal Gear 1* e *2*, *Snatcher*, *Policenauts*), la trama di *Metal Gear Solid* è una storia complessa, piena di colpi di scena. Allo scopo di rafforzare la già splendida sceneggiatura, sono state inserite numerose sequenze animate che occupano più di due ore e mezza del tempo di gioco: queste sequenze sono in stragrande maggioranza realizzate in tempo reale, così da ridurre i tempi di caricamento e i costi di produzione. Il risultato è comunque straordinario e non fa per nulla rimpiangere le tanto abusate sequenze in FMV, obiettivo ottenuto anche grazie ai numerosi effetti speciali utilizzati (basta vedere l'effetto di distorsio-

***(A destra)** Scegliere la scatola sbagliata con cui travestirsi può dare luogo a brutte sorprese.*

Titolo : Metal Gear Solid
Casa : Konami
Versione : Giapponese
N° Giocatori : 1
Genere : Azione

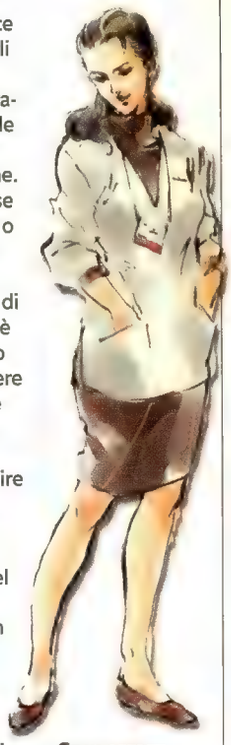
ne dell'acqua nella sequenza iniziale con il sottomarino per accorgersene). Le poche sequenze in *full motion* inserite nel gioco, tutte riprese dal vivo, sono state inserite per donare maggior drammaticità ai dialoghi; il loro soggetto è costituito per la maggior parte da filmati di repertorio di genere bellico come sequenze di lancio di missili o immagini della guerra del Golfo. Una parte importante nella descrizione della storia è anche giocata dalle comunicazioni radio tra Snake e gli altri personaggi del gioco: queste avvengono attraverso lo speciale apparato di comunicazione accessibile mediante il tasto SEL. Modificando la frequenza presente sullo schermo ci si mette in contatto con la persona desiderata. Per facilitare le operazioni, l'interfaccia contiene un elenco delle frequenze già chiamate (richiamabile premendo ⬇). In molti casi sono gli stessi personaggi del gioco a chiamarvi per informarvi su eventuali pericoli o per fornirvi nuovi dettagli sull'indagine che è in corso parallelamente alla vostra operazione clandestina. La frequenza che più utilizzerete è la 140.96 che vi mette in comunicazione con Mei Ling: grazie a lei potrete salvare la vostra posizione, per una volta in tempi veramente rapidi, in ogni momento del gioco. Da notare che l'inizio di una partita salvata avviene sempre e comunque dal punto in cui è avvenuta l'ultima fase di caricamento del gioco prima del salvataggio (ad esempio dopo essere usciti da un ascensore o prima di un boss). Lo stesso avviene per i *continue* che vi rimandano al punto in cui è avvenuta la fase di caricamento precedente alla vostra morte: una soluzione che rende il gioco sicuramente più impegnativo, ma anche più frustrante. L'enorme quantità di dialoghi dona alla storia un notevole spessore e aiuta il giocatore a sentirsi maggiormente coinvolto nell'avventura: un aspetto positivo che si tramuta in svantaggio quando le frasi sono interamente in giapponese. Le lunghe (e continue) incomprensibili interruzioni cui è sottoposto il giocatore tendono a stancare in breve tempo. Curiosamente le sequenze animate, che per lo meno sono supportate dalla spettacolarità delle immagini, possono essere evitate interamente mentre i dialoghi via radio devono essere saltati frase per frase: un'esperienza che mette a dura prova i nervi di chi non capisce nulla di giapponese. A peggiorare la situazione vi è la presenza di alcuni enigmi piuttosto semplici se si capiscono i dialoghi, ma praticamente impossibili da risolvere tentando a casaccio, elemento che rende la versione giapponese del gioco difficilmente terminabile da chi non abbia almeno una discreta conoscenza della lingua. Come precedentemente annunciato dallo stesso Kojima, la progressione della storia di ***Metal Gear Solid*** è estremamente lineare. I finali sono solamente due, peraltro molto simili tra loro.
L'andamento della storia può essere variato solo in un momento particolare del gioco: per tutta la rimanente parte dell'avventura si possono effettuare solo piccole variazioni che danno luogo al massimo ad alcuni dialoghi o animazioni aggiuntive. Giapponese a parte, gli enigmi non sono molto complessi e la difficoltà di gioco è abbastanza ridotta: si possono impiegare dalle 7 alle 12 ore per terminarlo, un tempo non elevato ma comunque nella media di questo genere di titoli. Finito il gioco vi viene chiesto di salvare il risultato ottenuto per accedere ad alcune opzioni aggiuntive e ad una serie di oggetti speciali.

Silent Service

Pur passando dalla grafica bidimensionale dei precedenti episodi a quella 3D, il terzo capitolo della saga di ***Metal Gear*** conserva i principali elementi della sua meccanica di gioco. Ancora una volta ci troviamo di fronte ad un simulatore d'incursione clandestina, nel quale lo scopo del gioco non è provocare stragi fra i nemici, ma completare gli obiettivi designati. Bisogna muoversi silenziosamente aggirando le guardie e le telecamere: il compito è agevolato da uno speciale radar che indica la posizione degli esseri viventi e degli apparati di sorveglianza elettronica. Sullo schermo del radar viene evidenziato il cono visivo di chi

vi sta attorno, rendendo così più semplice nascondervi dalla vista dei nemici. Nella base sono presenti alcune aree dove il radar non può funzionare a causa delle interferenze: in questo caso dovete affidarvi unicamente a occhi e udito. Gli sviluppatori inoltre si sono impegnati per inserire il maggior numero possibile di elementi atti a scoraggiare eventuali azioni "alla Rambo". La più evidente tra queste è l'estrema letalità delle guardie: lasciatevi scoprire e vi troverete circondati da tre o quattro uomini intenti a scaricarvi addosso la loro intera riserva di munizioni (peraltro infinita). Dato che vi occorrono dai due a quattro colpi per ucciderle e che ogni uomo ucciso viene rapidamente sostituito, cercare di sopraffarli solo con le armi è un'azione tutt'altro che facile. Molto curata anche l'intelligenza artificiale dei nemici, tanto da stupire il giocatore in più di un'occasione. Le guardie si insospettiscono se vedono le impronte sulla neve o se sentono il rumore dei passi (specialmente nell'acqua o su pavimenti metallici), di spari o di esplosioni. Per questo motivo è meglio evitare conflitti a fuoco inutili: se si è costretti a uccidere è meglio colpire la guardia alle spalle con la pistola silenziata oppure spezzarle il collo. Il momento migliore per aggredire una guardia è quando questa sbadiglia o dorme, in quanto non si corre il rischio di venir notati all'ultimo momento. Nel caso si venga scoperti, scatta immediatamente l'allarme con conseguente disturbo del vostro radar e blocco degli ascensori. E' inutile scappare con i soldati alle spalle, in quanto questi vi seguono praticamente ovunque e quando non possono raggiungervi direttamente ci riescono con l'ausilio

A SECONDA DI COME TERMINATE IL GIOCO VI VIENE DATA UNA BANDANA O L'INVISIBILITÀ.



SE VI AFFRETTATE AD ENTRARE NEL BAGNO DELLE SIGNORE POTRETE AMMIRARE MERYL IN ABITI MOLTO SUCCINTI ALTRIMENTI LA VEDRETE COMPLETAMENTE VESTITA.

SNAKE PARLA ITALIANO

Molti di voi, leggendo questa recensione, si saranno convinti ad acquistare la versione americana del gioco, il cui lancio è previsto per il 22 ottobre. Tale scelta consentirebbe di giocare in tempi brevissimi al capolavoro Konami, ma impedirebbe di godere veramente a fondo della splendida storia contenuta nel gioco. ***Metal Gear Solid*** è quella che i giapponesi definiscono una *dramatic adventure*, vale a dire un'avventura contenente un'elevata quantità di dialoghi, che potrebbero stordire e confondere anche un discreto conoscitore della lingua inglese. Fortunatamente le otto ore e mezza di sonoro campionato verranno interamente tradotte da Halifax (che si occuperà della distribuzione del titolo Konami nel nostro paese), consentendoci così di godere di un doppiaggio interamente in italiano. E in fondo si tratta di aspettare solo fino a febbraio...

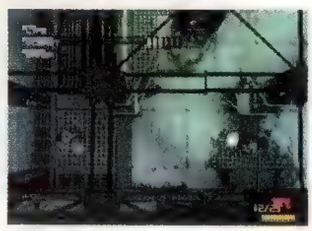
AVVICINANDOSI AI SENSORI CON UNA SIGARETTA È POSSIBILE VEDERE I FASCI DI LUCE.

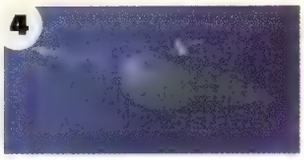
delle bombe a mano. Per evitare di essere crivellati o fatti a pezzi da una granata è necessario eliminare rapidamente le guardie che avete intorno e fuggire in qualche luogo sicuro. Dopo aver atteso alcuni secondi, scanditi da un contatore sostituitosi nel frattempo al radar, le guardie ritornano alla loro normale routine e tutto torna come prima: una soluzione che può apparire per lo meno strana, visto il livello di dettaglio quasi maniacale di alcuni elementi di gioco. Non bisogna però dimenticare che l'intenzione di Kojima era quella di realizzare una versione poligonale dei primi ***Metal Gear*** senza provocare grandi alterazioni alla meccanica di gioco originale: per questo motivo ***Metal Gear Solid*** presenta alcuni elementi che sembrano in contrasto con l'elevato livello di dettaglio che caratterizza il titolo Konami. Difetti come la ristretta visione dell'area di gioco causata dalla visuale dall'alto, l'impossibilità di saltare, il ridotto cono visivo delle guardie (che per altro agisce su un solo piano di gioco) e la scomparsa dei loro cadaveri sono quindi da interpretare in

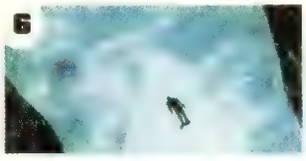
(A DESTRA) NINJA INVISIBILI, ELICOTTERI DA COMBATTIMENTO, METAL GEAR... PER QUANTO SEMPLICI I BOSS DEL GIOCO NON SONO DA SOTTOVALUTARE.

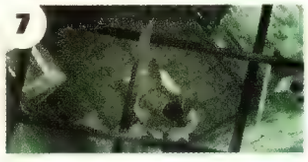
questo senso. In ***Metal Gear Solid*** l'uso delle armi non è comunque sempre inibito: nella fase finale del gioco, complici un numero maggiore di razioni e munizioni trasportabili, Solid Snake può permettersi di essere più impulsivo falcidiando senza pietà chi gli si para davanti. Nulla v'impedisce comunque di avanzare furtivamente come all'inizio del gioco. Un discorso a parte va condotto per i boss: ogni agente Foxhound che incontrerete richiede una strategia differente per essere sconfitto, spesso deducibile dai dialoghi con il vostro gruppo di supporto. Inutile dire che la versione giapponese del gioco rende la loro eliminazione più complessa (e in un caso particolare praticamente impossibile).

A differenza di titoli come ***Tomb Raider*** o ***Resident Evil*** dove l'evoluzione dei personaggi avviene unicamente attraverso il loro equipaggiamento, in ***Metal Gear Solid*** Snake subisce costantemente un incremento della propria linea dell'energia vitale e del numero di munizioni trasportabili. L'equipaggiamento a disposizione del protagonista è degno del migliore film di 007: Snake può infatti utilizzare un binocolo, un visore ad intensificazione di luce stellare, un visore infrarosso, una maschera antigas, un rilevatore di mine e una macchina fotografica (usata per scattare foto da rivedere poi in un apposito album). Meno tecnologiche, ma altrettanto utili, sono le razioni usate per recuperare punti-ferita, i calmanti per ridurre il tremolio dell'arma durante il cecchinaggio, le sigarette necessarie per scoprire i sensori dei sistemi d'allarme (in aggiunta al visore infrarosso) e le scatole usate per nascondersi. L'efficacia di queste ultime dipende dal tipo di scatola e dal luogo in cui la state utilizzando. Ogni cartone ha una scritta diversa che ne identifica la destinazione: se una guardia trova sul proprio cammino una scatola che non dovrebbe essere in quella stanza, s'incuriosisce e ne controlla il contenuto finendo per scoprire Snake. Alta tecnologia anche per quanto riguarda l'equipaggiamento offensivo. L'arma più usata è l'H&K Mk. 23 SOCOM in calibro 45 ACP, una pistola estremamente sofisticata dotata di silenziatore e sistema di puntamento laser. Quando è necessario un maggiore volume di fuoco potete utilizzare il fucile d'assalto FA-MAS in calibro 5.56 NATO. Per i tiri di precisione avete a disposizione il fucile PSG1 in calibro 7,62 NATO equipaggiato con mirino telescopico. Contro bersagli grossi e corazzati potete impiegare il missile FIM-92A Stinger dotato di lanciatore da spalla. Se volete colpire il nemico senza esporvi potete usare il missile teleguidato Nikita, l'unica arma inventata presente nel gioco. Per sfondare alcuni muri o preparare imboscate potete piazzare del C4 dotato di detonatore radiocomandato. Tra le armi da lancio a disposizione del giocatore segnaliamo le bombe a mano, le granate stordenti, le mine anti-uomo ad effetto orizzontale Claymore e i *chaff* da utilizzare per accecare temporaneamente le apparecchiature elettroniche. La selezione di armi e oggetti avviene premendo rispettivamente i tasti R2 e L2, mentre mediante i pulsanti R1 e L1 si possono togliere ed equipaggiare rapidamente. Può essere utilizzato un solo oggetto e una sola arma alla volta. Le razioni, se lasciate nell'apposito spazio dedicato all'impiego di oggetti, vengono consumate automaticamente quando Snake termina l'energia vitale. L'equipaggiamento è utilizzabile mediante il tasto ■, mentre con il pulsante ● si effettuano combinazioni di attacchi con calci e pugni.









(Foto 1-7) L'introduzione del gioco mostra Snake lanciato in missione da un tubo lanciasiluri.

SOCOM e FA-MAS hanno un sistema di puntamento parzialmente aiutato dalla CPU; eseguendo colpi singoli nella direzione del nemico i bersagli vengono "agganciati" automaticamente. Se disarmati, il ● viene utilizzato per strangolare l'avversario, utilizzarlo come scudo, trascinarlo oppure stenderlo con una presa da judo. Al termine del gioco verrete omaggiati con un oggetto speciale, diverso a seconda del finale che vi appare a conclusione del gioco. Potete ottenere un equipaggiamento *stealth* che vi rende invisibili (con un bellissimo effetto grafico "stile Predator") oppure una bandana tramite la quale avrete munizioni infinite. Il controllo del personaggio può avvenire sia mediante la croce direzionale che per mezzo dello *stick* analogico (opzione quest'ultima consigliata solo per l'osservazione con la visuale in soggettiva, data la sua imprecisione). Non è possibile saltare, ma è consentito inginocchiarsi o strisciare premendo il tasto ✕. Il *Dual Shock* viene anche sfruttato per generare diversi tipi di vibrazione atti a simulare svariate situazioni come spavento, battito cardiaco accelerato o scossa elettrica: un'ulteriore conferma del livello maniacale di dettaglio con cui sono stati curati alcuni elementi del gioco.

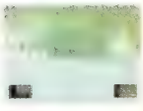
Sono Due

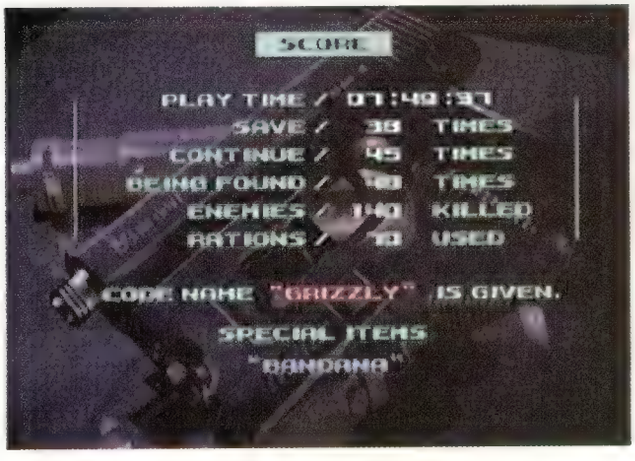
Sin dalle prime sequenze animate in tempo reale si ha l'impressione che *Metal Gear Solid* sia un titolo dal dettaglio grafico straordinario, aspettative che non vengono mai deluse per tutta la durata del gioco. Per quanto *MGS* sia interamente in grafica 3D, non si verifica nessuna perdita di poligoni o effetto nebbia e si ha una notevole fluidità a cui si aggiunge un ampio utilizzo di effetti speciali. La caduta della neve, la distorsione dell'acqua, il laser delle pistole e dei sensori, le esplosioni: tutto è stato curato in modo maniacale. Eccellenti anche le animazioni, il cui realismo è tale da rendere difficile credere che non siano state realizzate tramite *motion capture*. Ispirandosi ai primi capitoli della saga, la visuale più frequentemente utilizzata è quella in terza persona dall'alto, una scelta che spesso impedisce d'individuare in tempo eventuali minacce. Fortunatamente in alcune situazioni la visuale cambia automaticamente angolazione e ingrandimento per consentirvi di esplorare meglio l'area di gioco. Dirigendo la croce direzionale contro la parete si attiva il *Behind Mode*: per effetto di esso, Snake si appoggia alla parete mentre la visuale si sposta così da consentirvi di vedere dietro gli angoli in tutta sicurezza. Premendo i tasti R1 e L1 potete sporgervi, mentre tramite il ● provocate rumore contro il muro per distrarre le guardie. Non essendo vincolato alla pressione di un tasto (come in *Tenchu*, ad esempio), il *Behind Mode* può però risultare dannoso nelle fasi più concitate di gioco: capita infatti di attivarlo involontariamente, rischiando di rimanere disorientati e bloccati contro la parete. Mediante la pressione del pulsante ▲ si passa alla visuale in soggettiva, modalità che consente di esplorare meglio i dintorni, ma che impedisce di muoversi velocemente e di usare armi. Da notare che questa visuale viene influenzata dagli oggetti che state usando: se vi trovate dentro una scatola, ad esempio, osserverete l'esterno dai buchi utilizzati per il trasporto. La visuale in soggettiva viene inserita automaticamente quando ci si introduce in un condotto d'areazione o sotto una struttura: in questo caso ci si può muovere liberamente strisciando, ma non si possono usare armi e radar. *Metal Gear Solid* risulta impeccabile anche dal punto di vista sonoro con ore e ore di dialoghi, ottimi effetti sonori e uno splendido accompagnamento musicale. Tra le modalità aggiuntive presenti nel menù principale sono degni di nota un *Training Mode* diviso in quattro parti, un accattivante ed estremamente realistico *briefing* animato e una voce per accedere alle opzioni speciali ottenibili a fine gioco (album fotografico, esclusione del radar). Non è possibile cambiare il livello di difficoltà. Sebbene non privo di difetti, *Metal Gear Solid* costituisce un grande passo in avanti in questo genere di giochi: con un notevole livello di dettaglio e una grafica impeccabile, Konami ha dimostrato che i limiti di PlayStation sono ancora lungi dall'essere raggiunti. Ad essere onesti al 100%, *MGS* avrebbe potuto essere migliore. Come? Con una maggiore libertà di movimento, una più complessa intelligenza artificiale e, soprattutto, una storia meno lineare. Ciò non toglie che quest'ultima creazione di Hideo Kojima resti un capolavoro, destinato a rimanere a lungo nella memoria degli utenti PlayStation.

DIEGO

(Sotto) Strisciando si evitano le Claymore e si possono raccogliere oggetti importanti.

Si ringrazia
BG Games
per il CD





Al termine del gioco vengono mostrate le statistiche della missione.

Commento **Definito "il titolo dell'anno" ancora prima della sua uscita, *Metal Gear Solid* aveva generato una grande aspettativa nel mondo videoludico. Per quanto non privo di difetti, il gioco di Hideo Kojima & co. è uno dei più affascinanti che siano stati prodotti per PlayStation. La sua storia, i suoi personaggi e il suo incredibile dettaglio grafico lo rendono un vero e proprio film d'azione interattivo che può essere visto e rivisto senza stancarsi mai. Sicuramente un ottimo inizio nel 3D da parte di Kojima e una garanzia di qualità per il futuro dei titoli Konami.**

Pro...
- *Grafica eccellente*
- *Storia e personaggi alquanto curati*

Contro...
- *Imperfezioni nella meccanica di gioco*
- *Notevole linearità*

La Pagella...

Grafica	**96**
Sonoro	**95**
Giocabilità	**89**
Longevità	**86**
Originalità	**90**

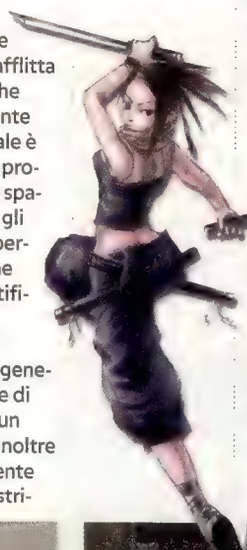
92

Tenchu

Già recensito in versione giapponese su SPC #47 (aprile '98), *Tenchu* ritorna in versione europea a distanza di qualche mese, sostanzialmente invariato se non nelle forme linguistiche. Ambientato nel Giappone medievale, *Tenchu* ci mette nei panni di un freddo e spietato ninja, abile nell'assassinio e nelle tecniche di lotta meno leali. La peculiarità del gioco, condivisa da ***Metal Gear Solid***, consiste nella necessità di agire, muoversi e specie uccidere in maniera silenziosa e accurata, possibilmente senza dover ingaggiare battaglia. Il prototipo dell'azione ideale consiste infatti nell'individuare una guardia che ci sbarra la via, spiarla da un angolo per capire il suo percorso, sgusciarle alle spalle quando è voltata e reciderle la giugulare con mossa abile e silenziosa; se la guardia dovesse vedere il nostro ninja, sarà necessario impegnarsi in un combattimento all'arma bianca, che potrebbe risultare pericoloso per la nostra salute e attirare altre guardie, trasformando la nostra operazione *stealth* in un livello di *Doom*. Nei combattimenti sono disponibili diverse mosse, ma per lo più si tratta di azzeccare il momento giusto per attaccare e di parare il resto del tempo. Oltre alla spada abbiamo a disposizione una serie di *gadget* più o meno divertenti, pescati nel vasto repertorio ninja: bombe fumogene, rampini per arrampicarsi sui muri, frecce e bocconi avvelenati per far fuori i cani. L'ambiente proposto da *Tenchu* è interamente in 3D "alla *Tomb Raider*", con il punto di vista alle spalle del personaggio. I livelli sono completamente a nostra disposizione, in modo da garantire al giocatore la totale libertà d'azione: se preferite strisciare nell'ombra per viottoli oscuri ci sarà pane per i vostri denti, ma i meno pazienti possono passare per i tetti o correre all'impazzata verso le guardie, denaturando di certo il gioco ma spargendo molto sangue. I ninja hanno udito e vista allenati e sensibilissimi: grazie a queste doti possiamo percepire in anticipo la presenza delle guardie e capire se ci hanno individuato. Sullo schermo è infatti presente un indicatore che diventa verde se ci troviamo in prossimità di un nemico. Un numero ci indicherà la vicinanza del malcapitato: aumenta mano a mano che si avvicina a noi. Se l'indicatore diventa un triangolo giallo con un punto esclamativo significa che la guardia ha sentito o intravisto qualcosa: in questo caso, basta fare qualche passo indietro e ritrarsi nell'ombra per tranquillizzare il nemico e riprendere ad avvicinarsi. In *Tenchu* esistono due possibilità di movimento ben distinte: la prima, quella normale, consiste nella rumorosa ma veloce corsa. La seconda, *stealth*, consente nel camminare in totale silenzio o rotolare nell'ombra, e consente di avvicinarsi non uditi fino alle spalle del nemico. Particolare applicazione della modalità *stealth* consiste nello strisciare lungo i muri: una volta giunti agli angoli, la telecamera ruota per mostrarci cosa o chi si nasconde dietro l'angolo. La versione giapponese di *Tenchu* era afflitta da una serie di problemi, che permangono sostanzialmente invariati. L'*engine* poligonale è pessimo, afflitto com'è da problemi di *clipping* a dir poco spaventosi (si vede attraverso gli angoli *et similia*), ormai imperdonabili, da *texture* pessime e così via. L'intelligenza artificiale dei nemici è rimasta mediocre, ma è un minimo migliorata; in un gioco del genere è comunque impensabile di relegare in secondo piano un aspetto così significativo. Inoltre la telecamera è assolutamente inadeguata: dopo che si è sciato per un quarto d'ora da un angolo all'altro e si è giunti a un millimetro dall'avversario, risulta ben arduo farlo fuori se, mentre si scatta fuori dal nascondiglio, la telecamera inquadra le rondini o i tetti o il muro di fronte e non la direzione in cui si vorrebbe andare. A questo problema contribuiscono i controlli, che in modalità *stealth* sono decisamente poco efficaci. Rimane anche il problema dell'eccessiva libertà di movimento: nel secondo livello è necessario raggiungere il castello di lord Goda per recapitare un messaggio. Se avete l'animo ninja potete anche infiltrarvi facendo fuori centinaia di nemici, se siete meno crudeli basta fare una bella corsa attraverso il livello e arriverete incolumi a destinazione. Paradossi del genere sono un po' ridicoli. Ultima nota di demerito: i caricamenti sono lunghissimi. Per quanto riguarda gli aspetti positivi vale il discorso fatto per la versione giapponese: *Tenchu* è originale, l'ambientazione azzeccata e si intravede tutto il potenziale di questa tipologia di gioco, che si spera venga manifestato a pieno da ***Metal Gear Solid***. Il consiglio è di fiondarsi a pagina 66 per la recensione del titolo Konami...

SHUB

L'ATMOSFERA DI TENCHU È SEMPLICEMENTE ECCEZIONALE: PECCATO SOLO CHE I PROGRAMMATORI NON ABBIANO SPESO PIÙ TEMPO A IMPLEMENTARE L'INTELLIGENZA ARTIFICALE DEI NEMICI...



Commento ***Tenchu*** **PAL non elimina i problemi della versione orientale: ciò che non andava c'è ancora e il parlato in italiano non basta certo a colmare le lacune. Peccato perché, al di là dei difetti, è davvero divertente avanzare nell'ombra e colpire più silenziosi di un soffio di vento tra i fiori di pesco. Speriamo in *Metal Gear Solid*, anche se l'ambientazione "ninja" era davvero coinvolgente.**

Titolo : TENCHU
Casa : ACTIVISION
Versione : EUROPEA
N° Giocatori : 1
Genere : AZIONE/STRATEGIA

Pro

- *Divertente colpire nell'ombra*
- *Bella l'ambientazione*

Contro

- *Controlli scadenti*
- *Intelligenza artificiale mediocre*

La Pagella

Grafica : **80**
Sonoro : **90**
Giocabilità : **85**
Longevità : **78**
Originalità : **92**

80

RACE LEADER STATION

VELOCITÀ

A TENUTA DI POLTRONA

Versatile, regolabile in altezza e inclinazione, cambio stile Formula 1, fissaggio con potenti ventose, Race Leader Station lo posizioni tra le gambe e tiene oltre la strada.

Per Sony PlayStation ™

Il marchio PlayStation e un marchio registrato di Sony Computer Entertainment Inc

distribuito da:

Db-Line

DB-LINE SRL-Via Alioli e Sassi,19
21026 GAVIRATE (VA) ITALY
TEL. 0332/749000 - TEL.Rivenditori 0332/749050
FAX 0332/749090
http://www.dbline.it - email: info@dbline.it

Ubi Soft
via Anfiteatro, 5
20121 Milano
tel.02/86.14.84
fax 02/80.56.032
email: ubisoft@ubisoft.it
http://www.ubisoft.it

Ubi Soft ENTERTAINMENT

© 1998 Ubi Soft Tutti i diritti riservati. Tutti gli altri marchi citati appartengono ai rispettivi proprietari

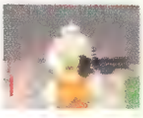
Clic communication

The Fifth Element

A DIFFERENZA DI KORBEN, LEELOO PUÒ DIFENDERSI SOLO CON L'USO DELLE MANI NUDE.

L'espressione "*tie-in* cinematografico" veniva usata nel mondo dei videogiochi per indicare una folta serie di titoli pubblicati sull'onda del successo di film campioni d'incasso, nel tentativo di sfruttare fino in fondo l'*hype* venutasi a creare. Tali prodotti erano accomunati dal fatto che ciascuno di essi, nonostante l'infima qualità della realizzazione, è sempre riuscito a vendere un buon numero di copie.
Questo era ovviamente lo scontato esito delle abili manovre commerciali di *software house* che, impiegando i propri *budget* principalmente nell'elaborazione di perfette strategie di *marketing* che assicurassero il totale sfruttamento dell'altisonante licenza ottenuta, relegavano ad aspetto quasi marginale la realizzazione del gioco vero e proprio. Fortunatamente il popolo dei videogiocatori, dopo anni di soldi buttati al vento, sembra aver finalmente mangiato la foglia. Negli ultimi tempi i titoli di derivazione cinematografica lanciati sul mercato si sono drasticamente ridotti di numero e le *software house*, preso atto della sempre maggiore capacità critica degli utenti, sembrano aver capito l'inutilità del nome altisonante, quando questo viene associato ad un prodotto di bassa qualità (chiari esempi di tale *trend* positivo sono rappresentati da ***Goldeneye*** per N64 e ***Die Hard Trilogy*** per Play). Vedremo quindi se anche la versione videoludica dell'ottimo *Il Quinto Elemento* saprà confermare questa tendenza... Una volta accesa la console e inserito il CD, un breve FMV mostrerà alcune immagini tratte direttamente dal film, mentre in sottofondo sarà proposta la stranissima esibizione della cantante lirica aliena che costituiva uno dei personaggi più singolari dell'intera pellicola. Giunti alla schermata delle opzioni, dopo aver proceduto ai vari settaggi riguardanti il livello di difficoltà e le impostazioni dei comandi (sono supportati sia i movimenti analogici che le vibrazioni del *Dual Shock*), potrete decidere se iniziare subito l'avventura o recarvi nella sezione *tutorial* dove fare un po' di pratica nel controllo dei personaggi. Il gioco consiste in una serie di missioni (per la precisione 15) che dovrete portare a termine controllando, a seconda delle circostanze, uno dei due protagonisti della storia. In alcuni frangenti vi ritroverete dunque ad impersonare lo spericolato tassista Korben (*aka* Bruce Willis), mentre in altri vestirete i (succinti) panni della bella Leeloo. Le varie missioni sono collegate tra loro grazie ad alcuni FMV realizzati con immagini tratte dal film (in totale, sul CD dovrebbero essere presenti oltre dieci minuti di filmati). Fatto abbastanza singolare e spiegabile probabilmente con qualche problema di acquisizione di diritti, durante i filmati non appare mai il volto di Bruce Willis, mentre noterete con gioia che non si è fatta economia di scene in cui è presente la stupenda (e seminuda) Milla Jovovich. Per quanto riguarda il gioco vero e proprio, le varie missioni consistono in una serie di esplorazioni in stile ***Tomb Raider*** ambientate, in ordine con lo svolgersi dell'avventura, nella New York del 2213, in un astroporto, nella residenza spaziale Floshton Paradise e in un tempio egiziano. La telecamera virtuale segue sempre il protagonista sullo schermo grazie all'ormai classica visuale da dietro e in terza persona (Lara Croft docet) che vi consentirà di tenere in ogni momento la situazione sotto controllo. Gli obiettivi delle varie missioni sono in linea di massima gli stessi che potete trovare in quasi tutte le *3D adventure*: dovrete perciò scovare una particolare chiave che vi consenta di aprire una certa porta, fuggire da un determinato edificio in *tot* tempo e così via. A livello di realizzazione tecnica il titolo non eccelle sicuramente: le costruzioni poligonali sono piuttosto grossolane e la scarsa qualità delle *texture* non contribuisce certo a migliorare la situazione. Il titolo riesce a farsi un po' più apprezzare per quanto riguarda la giocabilità: i duelli con i nemici non sono mai frustranti e con un accurato lavoro di esplorazione non dovreste avere problemi a raggiungere i vari obiettivi. A tal proposito bisogna anche dire che gli enigmi sono spesso elementari e i giocatori più smaliziati, una volta presa confidenza con il sistema di controllo (impreciso e assai poco istintivo), non faranno fatica a concludere le 15 missioni già dopo poche ore di gioco.

IGOR



Titolo : The Fifth Element
Casa : Kalisto
Versione : Europea
N° Giocatori : 1
Genere : Azione 3D

Commento **Sinceramente il lancio di un titolo come *The Fifth Element* mi pare abbastanza insensato: non solo il gioco denota una realizzazione superficiale e frettolosa che di per sé potrebbe attrarre ben pochi acquirenti, ma viene pubblicato a notevole distanza di tempo dall'uscita dell'omonimo film, con la conseguente impossibilità di sfruttarne il *battage* pubblicitario. Considerando la limitata longevità del titolo (le missioni sono abbastanza brevi), potrei consigliarlo solo a coloro che, in crisi di astinenza da *3D adventure*, volessero occuparsi non più di cinque giorni nell'attesa di *Tomb Raider 3*.**

Pro...
- *Abbastanza immediato*
- *I filmati con Milla Jovovich*

Contro...
- *Un po' breve*
- *Realizzazione tecnica mediocre*

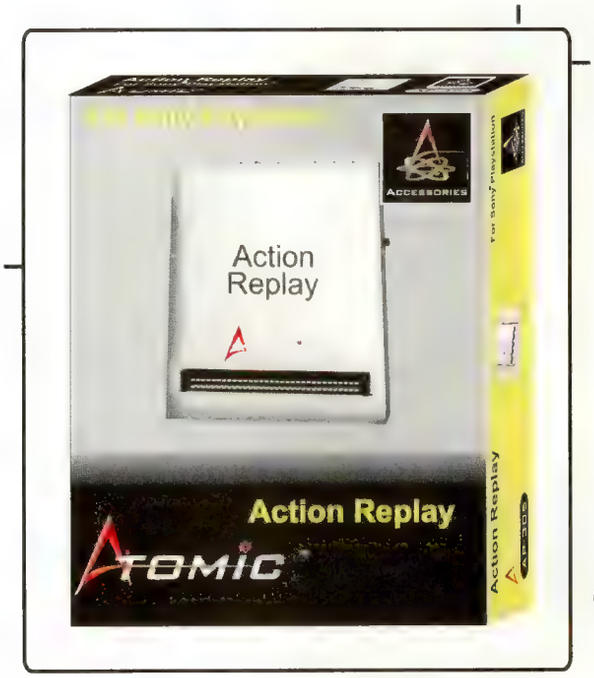
La Pagella...

Grafica : **72**
Sonoro : **79**
Giocabilità : **78**
Longevità : **70**
Originalità : **70**

72

Action Replay

Atomic



Solo con Atomic

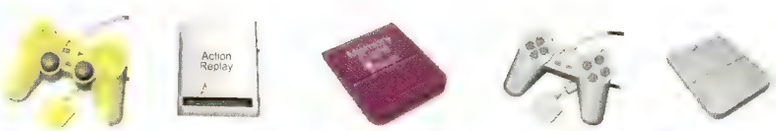
puoi avere tutto

questo in ITALIANO

Per maggiori informazioni chiama lo 02/381.991 e richiedi il nostro rivenditore piu' vicino a te.

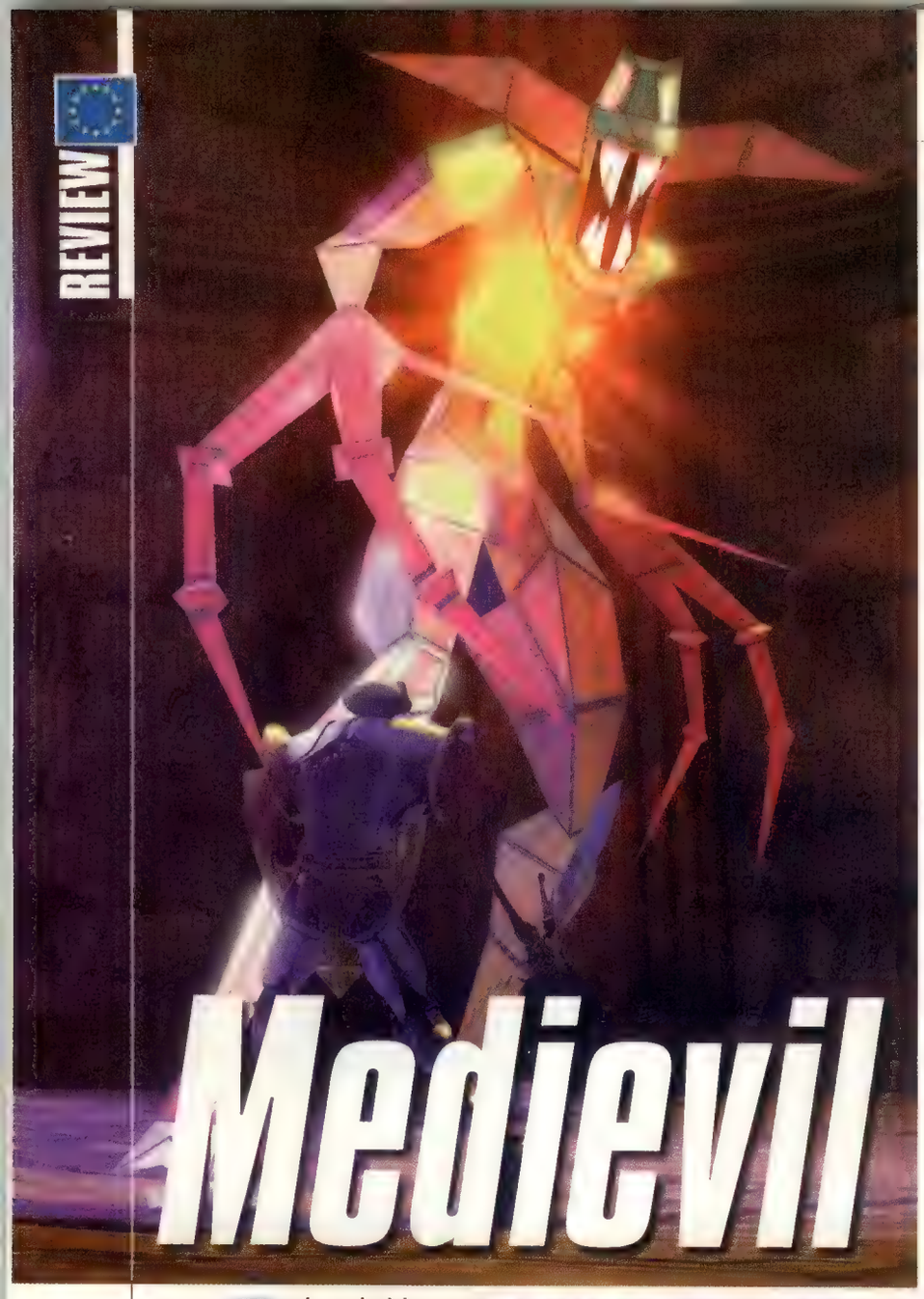
ATOMIC™
ACCESSORIES
www.atomic-accessories.com

I MARCHI E I LOGHI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI



D+ INTERNATIONAL
DISTRIBUTORE ESCLUSIVO

TEL. 02/38199.200
FAX 02/38199.201
www.dplus-int.com info@dplus-int.com



Medievil

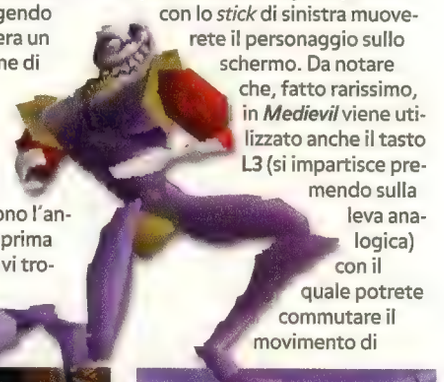
Nel mondo dei videogiochi non è mai stato molto conveniente interpretare il ruolo dello *zombie*. Probabilmente a causa del senso di orrore che incutono o per la facile associazione che si fa della loro figura con tutto ciò che è malvagio, gli *zombie* sono stati spesso usati come vittima sacrificale predestinata in parecchie produzioni videoludiche. Dai tempi di ***Ghosts 'n Goblins***, fino al più recente ***House of the Dead***, i morti viventi sono stati oggetto di un vero e proprio sterminio di massa che ha raggiunto la propria apoteosi nei due titoli della celeberrima serie di ***Resident Evil***. Ma ecco che, probabilmente sentendosi in colpa per tutti questi anni di ingiustizie e maltrattamenti nei confronti della categoria dei non-morti, con una mossa abbastanza a sorpresa alcuni programmatori hanno deciso di realizzare un gioco (e a quanto pare proprio un gran gioco) e, invece di relegare come al solito alcuni *zombie* al ruolo di capri espiatori, ne hanno addirittura messo uno a svolgere la parte di protagonista dell'avventura. Preparatevi dunque ad indossare i panni dello scheletrico Sir Daniel Fortesque, il defunto e appena risorto cavaliere con il quale intraprenderete l'esplorazione dell'inquietante mondo di ***Medievil***.

I BOSS DI FINE LIVELLO SONO DECISAMENTE ORIGINALI.

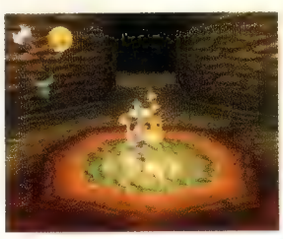
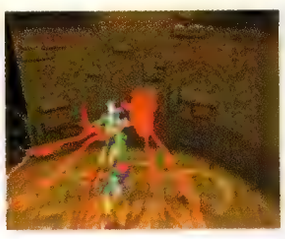
Titolo : MEDIEVIL
Casa : SCEE
Versione : EUROPEA
N° Giocatori : 1
Genere : AZIONE 3D

L'INTRO

Frutto di un lungo lavoro di sviluppo, ***Medievil*** rappresenta una delle scommesse più importanti di Sony Europe per la stagione videoludica in arrivo. L'enfasi posta da Chris Deering, presidente di SCEE, nel discorso di presentazione del titolo (*"sarà il Ghosts 'n Goblins degli anni '90"*) e l'inclusione del *demo* del gioco nel CD allegato alla confezione delle nuove PlayStation con *Dual Shock* testimoniano quanto Sony abbia puntato sul successo di ***Medievil***. La trama dell'avventura prevede che, impersonando il simpatico cavaliere-scheletro Fortesque, vi muoviate, partendo dalla cripta nella quale il nostro eroe stava riposando, attraverso oltre 20 ampi livelli alla caccia del malvagio stregone Zarok, artefice dell'ondata di male che sta sconvolgendo quello che una volta era un pacifico mondo. Al fine di rendervi le idee più chiare sulla situazione, il FMV introduttivo vi mostrerà una panoramica degli eventi che costituiscono l'antefatto alla storia. La prima locazione nella quale vi troverete è un piccolo sotterraneo che, noterete subito, serve più che altro per far impratichire il giocatore con il metodo di controllo e consentirgli di prendere confidenza con le abilità del protagonista. In tale occasione potrete quindi eseguire tutti i settaggi riguardo alle preferenze di gioco, grazie al menu che compare premendo il tasto ST. Va segnalato che, similmente a quanto avveniva in ***Nightmare Creatures***, oltre alle varie regolazioni della parte audio e del *controller*, potrete addirittura scegliere se aumentare o diminuire il grado di luminosità dell'ambiente (!). L'uso del joypad non si discosta molto dallo standard degli altri titoli del genere: agendo sui pulsanti potrete saltare, mettervi in posizione difensiva o sferrare due tipi di attacco; con i tasti L1 e L2 potrete spostare la telecamera virtuale che riprende l'azione in modo da ottenere sempre il punto di vista migliore; infine con lo *stick* di sinistra muoverete il personaggio sullo schermo. Da notare che, fatto rarissimo, in ***Medievil*** viene utilizzato anche il tasto L3 (si impartisce premendo sulla leva analogica) con il quale potrete commutare il movimento di



SIR DANIEL SARÀ ANCHE UNO SCHELETRO, MA ALLA FINE PURE LUI SI RITROVA A MACIULLARE DEGLI ZOMBIE...

Fortesque da veloce a lento e viceversa.

A colpi di braccio

Il gioco vero e proprio consiste in un riuscito mix tra vari generi di *3D adventure*: il sistema di movimento del protagonista nelle varie ambientazioni ricorda molto quello visto in ***Gex*** (assoluta libertà di scorrazzare in lungo e in largo), il design *della* grafica richiama alla mente ***Crash Bandicoot*** (look fumettoso, ma con *texture* ottimamente definite), mentre il sistema di combattimento è assimilabile a quello di ***Deathtrap Dungeon*** (in questo caso però molto più preciso e gratificante). Le armi di cui Fortesque può venire in possesso durante l'avventura (più avanti vedremo come) sono molto eterogenee (spade, asce, martelli, pugnali) ed ognuna è dotata di caratteristiche proprie che la rendono più adattata nell'uso contro determinati nemici piuttosto che altri. Particolare simpaticissimo e che può dare un'idea dello humour nero che fa da sottofondo a tutto il gioco, è costituito dallo strumento contundente di cui si serve il nostro eroe all'inizio dell'avventura: in apparenza completamente disarmato vedrete con stupore che, non appena gli capiterà di imbattersi in qualcuno di ostile, senza perdersi d'animo Sir Daniel si staccherà un braccio dalla spalla e comincerà ad usarlo a mò di mazza sulla testa del nemico (!!!). Le situazioni che vi troverete ad affrontare durante il gioco sono decisamente varie e denotano la notevole fantasia usata dai programmatori nella stesura della *story-line*. Se in determinati frangenti dovrete dunque badare principalmente a farvi largo tra i nemici (ce ne sono ben 55 tipi diversi), altre volte dovrete soprattutto pensare al modo per risolvere i numerosi enigmi, o, infine, dovrete affrontare delle impegnative sezioni in puro stile *platform*. Le azioni da portare a compimento e gli obiettivi da raggiungere per completare ogni livello sono sempre differenti ed originali (per fare qualche esempio, in un'area sarà vostro compito trovare lo spartito che consenta a un pianista fantasma di terminare la sua esibizione, in un'altra dovrete invece raggiungere la sommità di una montagna per sottrarre alcune uova dal nido di un gigantesco rapace). Molto originale anche il metodo con il quale potrete procedere all'acquisizione di nuove armi: quando avrete eliminato un numero sufficiente di nemici (la situazione può essere tenuta sotto controllo grazie ad un indicatore apposito) vi sarà dato accesso alla cosiddetta "sala degli eroi", dove troverete una serie di statue, ognuna delle quali vi svelerà man mano una nuova arma.

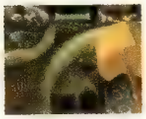
Colore sempre vivo

Passando all'esame dell'aspetto tecnico, bastano pochi minuti con il joypad in mano perché ci si renda conto della grande cura impiegata nella creazione della parte grafica. Il design dei personaggi e delle ambientazioni costituisce un vero spettacolo per gli occhi: le complesse costruzioni poligonali sono rivestite da texture sempre ben definite mentre le animazioni e lo scrolling dell'area di gioco sono caratterizzati da una notevole fluidità. Molto riusciti gli accostamenti cromatici che contribuiscono ad accentuare l'aspetto fumettoso del tutto. Un cenno merita anche la colonna sonora: gli effetti rendono molto bene l'idea di ciò che sta succedendo sullo schermo mentre la musica, in ogni frangente assai azzeccata, aiuta a creare un sottofondo decisamente d'atmosfera. Per quanto riguarda la giocabilità, il titolo si dimostra subito molto divertente ed immediato. Il sistema di controllo è puntuale e abbastanza preciso e, superata una breve fase di empasse necessaria per prendere confidenza con il joypad analogico (dimostratosi non sempre adattissimo in giochi di questo genere) troverete molto funzionale anche il metodo di combattimento. Le vibrazioni del Dual Shock in Medievil sono sfruttate alla perfezione: basti dire che, oltre che negli scontri con i nemici, alcune scosse (più leggere) sono avvertibili quando il protagonista ad esempio scende velocemente delle scale o corre concitatamente per sfuggire a qualche pericolo. Per concludere, resta da sottolineare come una buona longevità sia assicurata dal gran numero di ampi livelli da affrontare che, in unione con gli immancabili stage segreti vi consentiranno di rimanere incollati al monitor per diverso tempo.

Le foto in queste pagine non rendono l'idea della magnificenza grafica del titolo, credeteci...

I leggii sparsi qua e là per il paesaggio vi consentiranno di ottenere dei preziosi suggerimenti.

IGOR



Casomai rimaneste senza armi il protagonista si sfilerà un braccio e lo userà a mo' di clava. Robbepazz...

Commento **Per chi non l'avesse capito leggendo la recensione, *Medievil* può essere considerato senza ombra di dubbio come uno dei migliori titoli dell'anno. Accanto alla realizzazione tecnica di altissimo livello mi sono piaciuti soprattutto la notevole varietà di situazioni che si vengono a creare nel corso dell'avventura (peraltro meno lineare di tutte le altre produzioni simili) e la cura prestata anche per i dettagli più insignificanti (veramente mitiche le mani in stile *Famiglia Addams* che se ne vagano qua e là per il paesaggio). Penso proprio che gli amanti del genere impazziranno per questo gioco, ma ritengo che pure "gli altri" non disdegneranno, tra una sessione a *Metal Gear Solid* e l'altra, un salto nel simpatico e spensierato mondo di *Medievil*.**

Pro...

- *Grande cura anche nei dettagli*
- *Molto vario*

Contro...

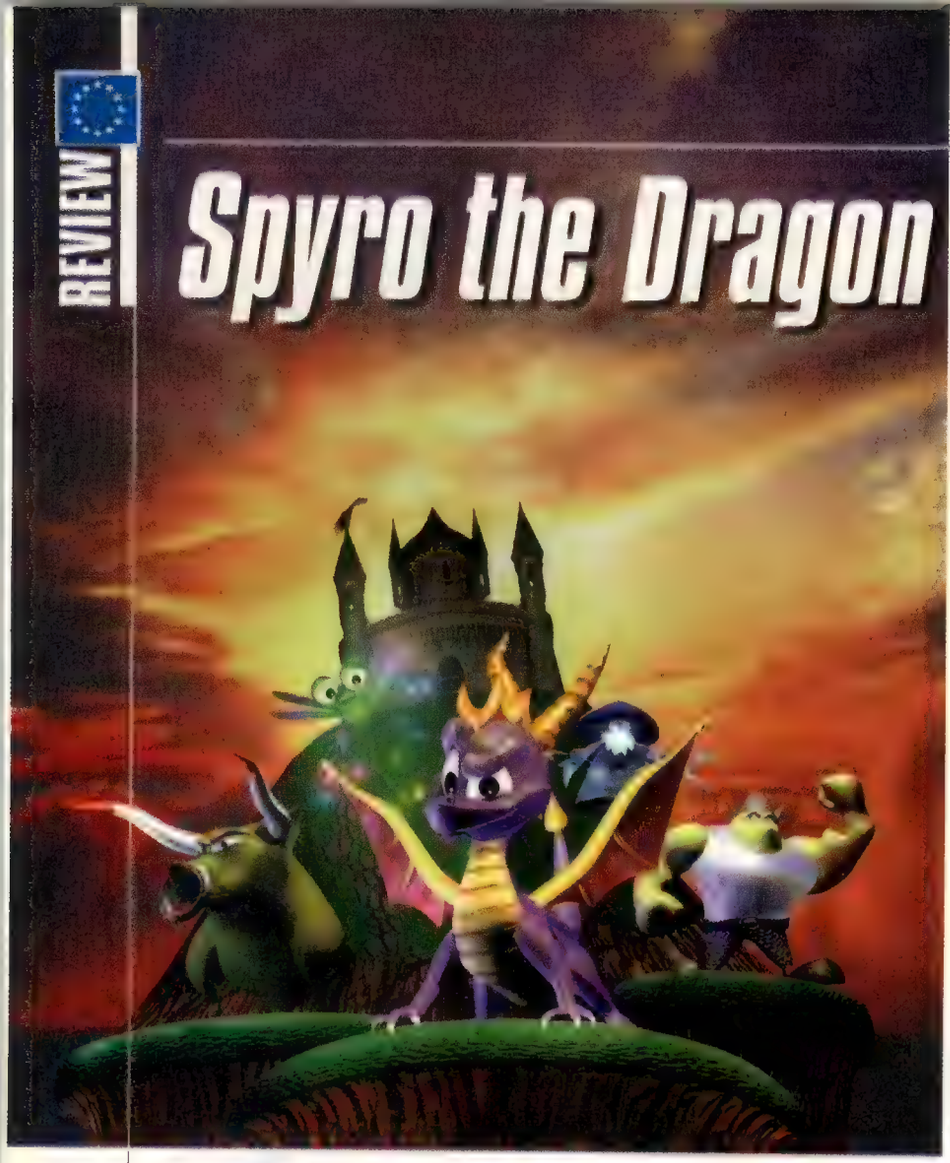
- *Qualche passaggio un po' frustrante*
- *Prima o poi lo finirete...*

In pagella...

Grafica : **93**
Sonoro : **92**
Giocabilità : **91**
Longevità : **90**
Originalità : **88**

91

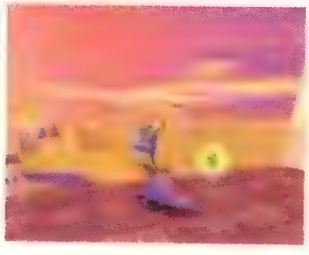
Spyro the Dragon



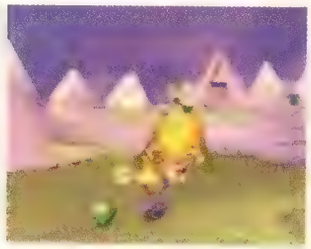
Titolo : SPYRO THE DRAGON
Casa : UNIVERSAL ST./SCEA
Versione : EUROPEA
N° Giocatori : 1
Genere : PLATFORM 3D

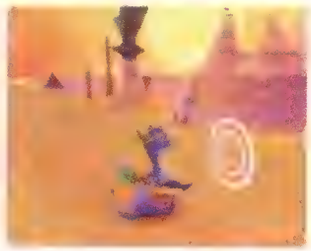
Nel mondo dei draghi bisogna stare bene attenti a ciò che si dice, onde evitare di pagare cara la propria disinvoltura, soprattutto se ci si permette di sparlare del più cattivo dei cattivi in un'intervista televisiva...
La numerosissima famiglia del piccolo draghetto Spyro lo sa bene, essendo stata integralmente tramutata in statue di cristallo per essersi sbilanciata un po' troppo nei confronti di Gnasty Gnorc, un mostro schifoso che ha approfittato dell'occasione per impadronirsi delle sette terre dei draghi. Impegnato a rincorrere una povera pecorella, solo Spyro è scampato al triste destino dei familiari e, coraggiosamente, non esita a intraprendere un lungo e pericoloso viaggio per punire Gnasty e salvarne centoventi tra cugini, zie e parenti lontani. Questa in sostanza la trama del nuovo lavoro di Universal Studios, team già noto per la serie di *Crash Bandicoot*, che dovrebbe finalmente soddisfare i giocatori affamati di un'esperienza alla *Mario 64*. Spyro è infatti un *platform* 3D in cui il giocatore ha totale libertà di movimento, possibilità negata dai vari *Pandemonium!*, *Klonoa*, *Tombi* ecc. Lo scopo del gioco è quello di liberare i draghi dalla forma cristallina, semplicemente toccandoli. Ma non è tutto: nei livelli è sparso un preciso numero di gemme, che è necessario raccogliere fino all'ultima per poter finire al 100% il gioco. Se questo non dovesse bastare, spesso è anche necessario rinvenire oggetti speciali, come uova di drago o fatine prigioniere. La natura aperta del gioco prevede la possibilità di progredire anche senza liberare tutti i parenti di Spyro o raccogliere tutte le gemme e gli oggetti. In questo modo i giocatori meno maniaci potranno progredire rapidamente nell'avventura, senza spendere le serate cercando di azzeccare un salto infame per raccogliere l'ultima maledetta gemma. Per chi dovesse avere la pazienza di rinvenire tutti i tesori non mancherà un livello extra alla fine del gioco. Come detto, Spyro è un piccolo e simpatico drago: come tutti i suoi coetanei apprezza il gioco e le corse sui prati, nonché arrostire i nemici soffiando fuoco e infilzare i cattivi con le sue corte ma appuntite corna. Inoltre dispone di due piccole ali, insufficienti per spiccare il volo da terra, ma efficacissime nelle planate da luoghi sopraelevati. In giro per i livelli, come detto, sono sparse centinaia di gemme: talvolta però si trovano addosso ai nemici o vengono regalate ai giocatori a seguito della risoluzione di qualche *puzzle*. Alcune sono custodite in scrigni chiusi, la cui chiave è in genere ben nascosta. Come Crash, anche Spyro ha un angelo custode: non una maschera Voodoo, ma una libellula, che assorbe i danni salvando il draghetto da morte prematura. Sparsi per i livelli, oltre ai mostri

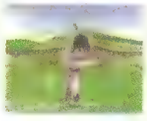
REMINESCENZE DI TREMORS, IL FILM...

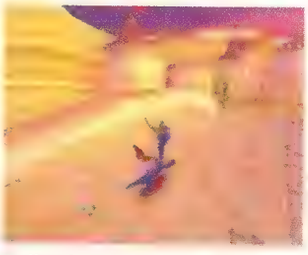


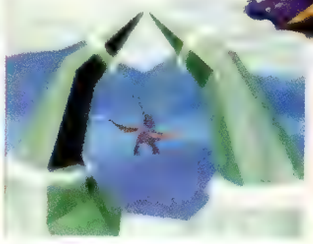
SPYRO CI GUARDA TUTTI DALL'ALTO IN BASSO...

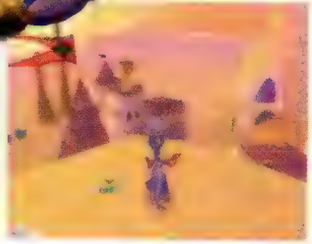


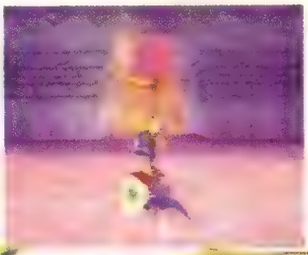












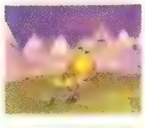
nocivi e aggressivi, si possono trovare pecore, pipistrelli e altri animaletti. Se arrostiti per bene si trasformeranno in farfalle, ottimo cibo per riportare la nostra libellula a pieno regime dopo aver subito qualche colpo.

Cosa c'è dentro

I 34 livelli del gioco sono suddivisi in sette mondi, ciascuno abitato da un particolare genere di drago e contraddistinto da uno stile architettonico preciso. Ad esempio, il mondo degli Artigiani, draghi dediti all'arte e alla cultura, è verdeggiante e fiorito, mentre il mondo dei draghi maghi è dominato da torri di granito bianco, e così via. Ogni mondo è costituito da diversi sottolivelli, a cui è possibile accedere in ordine casuale: per passare al mondo successivo è però necessario raggiungere una quota minima di draghi liberati. Questo sistema riesce ad armonizzare un'estrema libertà di movimento con l'accesso progressivo ai livelli avanzati, che evita al giocatore di sentirsi eccessivamente spaesato. I livelli sono in genere piuttosto grandi ma mai troppo complessi, in modo da poter essere tenuti a mente con facilità. La geografia è molto articolata: vallate, colline, orridi, scogliere, città e quant'altro: gli ambienti, per quanto in stile fumettoso, sono davvero realistici. Talvolta i draghi liberati ci indicheranno la posizione del punto d'accesso a un *bonus stage* in cui, volando, sarà necessario raccogliere tutte le farfalle entro un tempo massimo: il premio è una supergemma da 200 punti. Il motore del gioco è d'eccezione: anche tralasciando le doverose lodi alla qualità delle *texture* e dei modelli 3D di mostri ed edifici, rimane un *frame rate* inchiodato ai massimi livelli in ogni condizione, a cui si congiungono l'orizzonte infinito, che permette effettivamente di vedere in estrema lontananza edifici e dettagli, e la totale assenza di *bad clipping* o *texture* malamente attaccate. Insomma, questo *engine* è probabilmente uno dei più potenti mai visto su PlayStation o quantomeno quello in grado di produrre il più alto livello qualitativo. Anche il cielo è stato realizzato con tecniche particolari: in genere è costituito da una *texture*, che si deforma malamente quando, ad esempio, si alza e abbassa lo sguardo. In ***Spyro The Dragon*** è invece costituito da 500 poligoni, che disegnano le nuvole: in questo modo la resa tridimensionale è perfetta e bisogna ammettere che c'è davvero una bella differenza. Il sonoro è all'altezza: ottimi effetti e buona musica, composta da Stewart Copeland, ex-Police. Inoltre il gioco è interamente in italiano, compreso il parlato (affidato una volta tanto ad attori degni di questo nome). Per quanto riguarda i controlli, bisogna dire che il *Dual Shock* non è stato sfruttato al meglio, al punto che spesso, senza rendersene conto, si lascia scivolare la mano verso la canonica croce direzionale. Al contrario di giochi come ***Resident Evil***, in cui il personaggio si gira utilizzando le frecce laterali e avanza o indietreggia con le altre due, in ***Spyro*** il draghetto avanza immediatamente nella direzione prescelta, girandosi automaticamente. Questo risulta un po' scomodo nei punti in cui è necessario orientare il personaggio con grande precisione per spiccare un salto, ma nel complesso basta farci l'abitudine. Il *force-feedback* è decente, ma non regala emozioni particolari: quando veniamo colpiti o incorniamo per errore un albero il pad si farà sentire, ma niente di più elaborato. Poco funzionale la telecamera, gestibile a mano o in automatico: nel primo caso sta al giocatore orientarla opportunamente quando Spyro si gira, nel secondo il tutto è affidato alla macchina ma lo spostamento rimane un po' lento e impreciso. La giocabilità è stellare, la sensazione è di piena libertà: la natura non sequenziale dell'accesso ai vari livelli permette di esplorare come si preferisce il mondo di Spyro e la qualità della grafica non manca di contribuire al divertimento. Talvolta capita addirittura di fermarsi su una scogliera e godersi il tramonto sul mare! Se vogliamo, rimangono i limiti intrinseci nel genere: una certa ripetitività e mancanza di profondità di gioco, che d'altro canto non possono essere imputati agli impeccabili realizzatori del gioco, che hanno cercato in tutti i modi di diversificare gli scopi (raccogliere le gemme, gli oggetti segreti, liberare i draghi, ecc.). Leggete il commento per l'ultima parola.

LA LIBELLULA HA LA MEDESIMA FUNZIONE DELLA MASCHERA VOODOO NEI VARI CRASH.

SHUB



Commento **Se tutti i giochi per PlayStation fossero all'altezza di questo *Spyro The Dragon* la gente non uscirebbe più di casa. A partire dalla grafica, tutto nel gioco è palesemente opera di mano esperta: la giocabilità è ottima e la libertà di movimento, vessillo del platform 3D "alla *Mario 64*", è rispettata. Insomma, un ottimo prodotto, afflitto soltanto dal problema dei controlli migliorabili (ma comunque all'altezza), e forse da una certa aderenza ai cliché del genere, vedi le gemme da raccogliere per completare il gioco, nonché da qualche idea fotocopiata da *Crash Bandicoot*, come la libellula/scudo. La potenza dell'*engine* poligonale, veramente notevolissima, e la giocabilità di tutto rispetto fanno di questo titolo un'occasione da non perdere, tanto per chi ama il genere quanto per i neofiti, che potrebbero innamorarsene.**

Pro...

- *Grafica fenomenale*
- *Libertà totale*

Contro...

- *Controlli un po' viscidi*
- *Telecamera non impeccabile*

La pagella...

Grafica : **93**
Sonoro : **89**
Giocabilità : **89**
Longevità : **92**
Originalità : **85**

89

Colony Wars: Vendetta

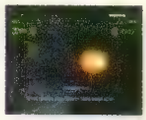
pico. Così Super PlayStation Console ha avuto l'ardire di definire il primo *Colony Wars*. Recensione fuori dal coro fu quella che MBF confezionò per l'occasione. Giudicato appena sufficiente da buona parte della critica, lo *shooter* Psygnosis ha trovato rifugio nelle pagine di SPC (dicembre '97) che con 91% di globale ne attestava l'indiscutibile validità. A quasi un anno di distanza *Colony Wars Vendetta* spera di guadagnarsi l'approvazione e la stima planetaria negata al *prequel*. In qualche modo "vendetta" può riferirsi a questo, alla ricerca di un riscatto morale. Un riscatto che il secondo capitolo del miglior gioco di combattimento spaziale per Sony PlayStation non faticherà ad ottenere.

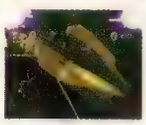
Se fosse una scena di *Guerre Stellari* sarebbe la più caotica e avvincente, se fosse un episodio di *Galactica* sarebbe il più infuocato, se fosse una missione di *Wing Commander* sarebbe la più giocabile. ***Colony Wars Vendetta*** annovera la migliore collezione di stereotipi *sci-fi* ludici e cinematografici. Sebbene banale nelle premesse, la trama procede per un percorso narrativo ricco di sorprese. Dopo la sconfitta subita dalla Lega dei Mondi Liberi cento anni orsono, la Federazione Terrestre si trova a fronteggiare la più drammatica delle conseguenze: il rischio d'estinzione. A seguito dell'embargo posto dalla Lega, infatti, i popoli della Federazione, divisi, affamati e umiliati, ritrovano unità e grinta solo sotto il pugno di ferro della dittatura. Il Nuovo Governo, eretto e presieduto dal carismatico quanto inquietante Kron, allestisce e organizza una flotta destinata a riscattare il suo popolo dalle sofferenze subite. Il giocatore assume il ruolo di Mertens, giovane pilota della flotta, deciso a partecipare in prima linea alla campagna bellica voluta da Kron. Il D-Day non si lascia attendere: i cannoni sono a posto, gli scudi al massimo, i missili equipaggiati, i motori fumanti, gli obiettivi compresi e le strategie assimilate. Si dia il via alle danze, si dia il via alla carneficina, si dia il via alla guerra cosmica più infuocata della storia, si dia il via a ***Colony Wars Vendetta***. *Press Start*.

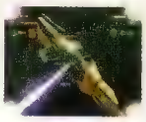
LE ASTRONAVI PIÙ GROSSE VANTANO DIVERSE PARTI MOBILI.

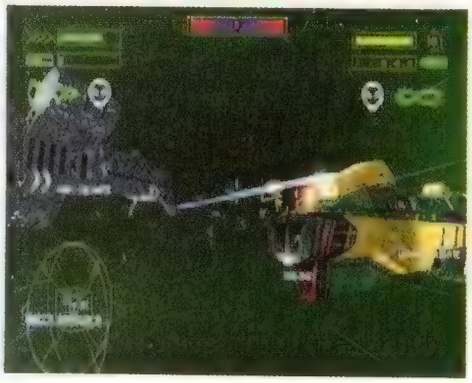
DUE IMPONENTI INCROCIATORI SI SCAMBIANO I DOVUTI CONVENEVOLI.

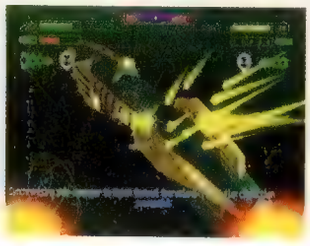
Chi ha giocato il *prequel* ritroverà in ***Vendetta*** un sistema di controllo e di gestione delle armi pressoché invariato. Il tasto dorsale R1 è deputato a gestire l'"acceleratore" del caccia spaziale (che altrimenti resta fermo in balia dello spazio siderale e degli attacchi nemici,) mentre il tasto R2 provvede a impartire una spinta all'indietro. Usandoli contemporaneamente, un'improvvisa e temporanea accensione dei postbruciatori offre quel pizzico di sprint utile per disctricarsi da situazioni scomode. I tasti dorsali L1 e L2 imprimono al caccia una spinta rotatoria in senso orario o antiorario. Probabilmente inclusa per agevolare il "depistaggio" dei missili in arrivo, questa manovra risulta, di fatto, poco funzionale e decisamente meno efficace del *flare*, il razzo luminoso antimissile, sparato dalla (macchinosa) combinazione L1+L2+⊗. Sebbene limitata, la quantità di *flare* a bordo è sufficiente a garantire una certa protezione fino al termine di ogni singola missione. L'armamentario prevede la consueta distinzione in armi primarie e secondarie. Le prime (dalle munizioni infinite) annoverano oltre ai raggi laser convenzionali e quelli antiscudo, una serie di mezzi offensivi supplementari variabili in relazione al modello di caccia impiegato (ne viene offerto uno nuovo ogni *tot* missioni portate a termine con successo) e agli scopi della missione che è destinato a compiere. Le armi secondarie (limitate) includono missili al plasma, siluri atomici e alcuni *pod* inediti di tre tipologie differenti: d'attacco, di difesa e di manutenzione. I primi braccano il nemico tempestandolo di proiettili per poi rientrare a bersaglio distrutto. I secondi si limitano a seguire traiettorie orbitanti intorno all'obiettivo da difendere per lanciarsi, all'occorrenza, verso i caccia che ne minacciano l'incolumità. Il *pod* destinato alla manutenzione, infine, equipaggiato solo in alcune missioni, esegue riparazioni su stazioni orbitanti e incrociatori spaziali. In altri casi l'impiego di un *pod* speciale permette di rubare informazioni dai *database* delle fregate nemiche. Agganciato all'obiettivo, il dispositivo semiautomatico ne interfaccia il computer di bordo, ne ruba le informazioni (in una missione, ad esempio, permette di recuperare l'elenco dei traditori della Flotta) per poi "rincasare" ad operazione conclusa. Nonostante la selezione delle armi e dei vari *pod* sia palesemente scomoda, soprattutto durante le accese battaglie spaziali, un minimo di costanza e pratica risolvono in

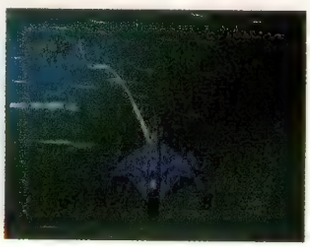




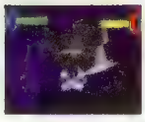


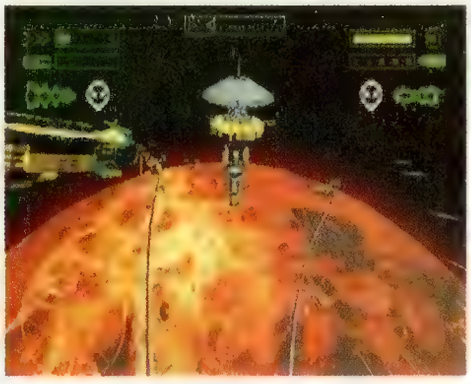






Titolo : COLONY W. VENDETTA
Casa : PSYGNOSIS
Versione : EUROPEA
N° Giocatori : 1
Genere : SPARATUTTO





poco tempo l'inconveniente e possono, anzi, infondere nel giocatore ormai smaliziato preoccupanti moti di auto-esaltazione. Assimilati i comandi, non è raro scoprirsi in grado di compiere le più disparate evoluzioni, di riuscire a stare in coda al nemico, di coglierlo di sorpresa con funambolismi da capogiro, di passare radenti sulla plancia di un incrociatore evitandone la contraerea. Completa il quadro dei dispositivi di bordo il Grapple Gun. Collegato al proprio caccia da un cordone metallico decisamente resistente, l'artiglio sparato dal Grapple Gun permette di agganciare qualsiasi oggetto fluttuante nei dintorni e portarselo a spasso. Utile per il trasporto di determinati contenitori, il gancio risulta talvolta indispensabile in talune missioni i cui obiettivi vanno presi letteralmente a sassate, recuperando cioé un asteroide e scagliandocelo contro. Bellissimo. I caccia eventualmente catturati non restano inermi, non sono asteroidi e pertanto spingono nella direzione opposta, mentre il giocatore ne approfitta sparandogli da distanza ravvicinata. L'*HUD* (*Head Up Display*), intanto, ridisegna in chiave simbolica i bersagli, vi attribuisce i valori degli scudi e della corazza, ne stima la direzione, ne indica l'identità contrassegnandoli con i colori blu (*friendly*) e verde (*enemy*). Armati i missili, un sistema di puntamento provvede a inchiodare il bersaglio più vicino al centro dello schermo, lasciando al giocatore l'onere di dar fuoco alle polveri. Uno scossone del *DualShock* e il razzo è partito, seguito da una preziosa scia traslucida che ne sottolinea le realistiche evoluzioni ellittiche mentre, impietoso, si avvicina all'obiettivo. Nel corso del gioco nuove armi vengono rese disponibili su altrettanto nuovi mezzi di distruzione. Un valore prossimo al 20 può essere attribuito al totale delle armi presenti in ***Vendetta***.

Cosmesi e astro

Descrivere l'aspetto estetico di ***Vendetta*** è decisamente imbarazzante: difficile esprimersi in merito alla grafica e alla velocità con cui viene disegnata, senza cadere in ridondanze di aggettivi superlativi. Basti sapere che nessun gioco così definito, dettagliato, colorato, illuminato, ha mai compiuto evoluzioni con la stessa disinvoltura di ***Vendetta***. Enormi pianeti e insidiose nebulose fanno da cornice alle furiose battaglie cosmiche popolate da caccia finemente *texturati*, navi mercantili e incrociatori mastodontici (resi ancor più imponenti dal lento incedere di alcune sezioni rotanti). Il balenare dei laser, il rosso pulsare di un *chaff*, la pletora di luci di posizione sulle grandi navi spaziali, il bagliore del sole e le splendide esplosioni accendono la battaglia con sfumature infinite. Le missioni denunciano una notevole varietà. Alle classiche missioni di scorta, difesa, attacco di determinati obiettivi, vanno aggiunte: "spulciare" un grosso incrociatore liberandolo dalle mine che qualche caccia della Lega vi ha attaccato sopra, agganciarsi alla poppa di una nave stellare in fuga per seguirla fino al quartier generale nemico, trasferire un virus nelle memorie di tre satelliti spia, intrufolarsi in un enorme asteroide per colpire il cuore del mega-cannone-nucleare che vi è stato montato sopra, impedire ai caccia nemici di rubare anche uno solo dei contenitori su cui siamo chiamati a vegliare (un po' come nel mitico ***Defender***) e altro ancora. Insomma, un crogiolo di missioni dove la varietà è il minimo comune denominatore. Pensati al fine di diversificare l'esperienza ludica, i livelli condotti sulla superficie dei pianeti lasciano, invece, relativamente indifferenti. Un'opprimente nebbia invade i prati e le colline all'orizzonte, mentre il giocatore avanza con timore lungo un tragitto che lo lascia libero di vagare in qualsiasi direzione. La latitanza di nemici in movimento e l'esclusiva presenza di bersagli fissi, genera missioni noiose capaci spesso di far rimpiangere la frenesia di quelle spaziali. L'incidenza della forza gravitazionale sul caccia appare minima e ininfluente in termini comportamentali. Dal punto di vista sonoro *Vendetta* vanta, a ragione, il supporto del *dolby surround*. Al pari di quella grafica, l'esplosione sonora sconvolge e coinvolge ogni minimo aspetto del gioco. Numerose comunicazioni via radio invadono le orecchie del videogiocatore con richieste d'aiuto, ordini, grida di dolore delle vittime. Tutt'intorno, l'elettrico fruscio dei laser, il rombo delle astronavi e le onnipresenti esplosioni, vanno e vengono da un orecchio all'atro, immergendo il giocatore nella battaglia. Temi musicali classici, intanto, accompagnano l'azione con atmosfere epiche.

Sapevate che le immagini dei pianeti in Vendetta sono state concesse dalla NASA?

Trama

Una serie di atti uniti fra loro in una sorta di trama a nido d'ape, conducono il giocatore attraverso percorsi alternativi, missioni alternative e finali alternativi. Ogni atto è composto da due o tre missioni il cui completamento o meno determina quale sarà la tappa successiva. Numerosi filmati in CG (peraltro di pregevole fattura) istruiscono con sorprendente puntualità sulle evoluzioni della storia. Ad ogni missione superata con successo, il cammino narrativo si allontana da un esito negativo orientandosi versi il lieto fine. A fine gioco, un grafico provvede a mostrare il tragitto percorso e i bivi mancati solleticando così la rigiocabilità.

Nonostante la mole di certe astronavi, l'azione resta fluida e veloce.

MORPHEUS

Commento **Dettagliata, veloce, accecante. La cosmesi del nuovo *shooter* Psygnosis non ha eguali. Galvanizzante, coinvolgente, affascinante. La componente sonora invita all'immersione totale negli eventi. Frenetica, caotica, tremenda. L'azione non concede tregua. Sebbene non propriamente rivoluzionario rispetto al *prequel*, *Colony Wars Vendetta* ne conserva il carisma meritando la palma d'oro degli sparatutto spaziali per PlayStation. Qualche limatura nel sistema di controllo e nel design delle missioni terrestri ne avrebbe fatto un vero classico.**

Pro...

- *Grafica dettagliata fluida e veloce*
- *Buona varietà di missioni*

Contro...

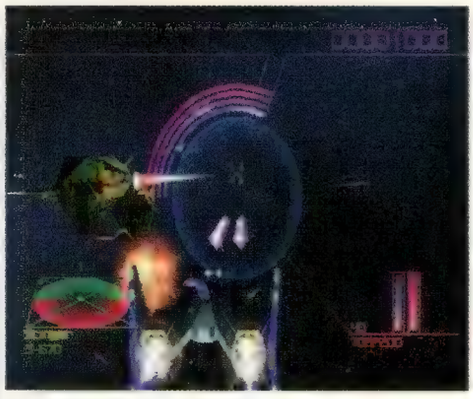
- *Livelli sui pianeti mediocri*
- *Comandi inizialmente ostici*

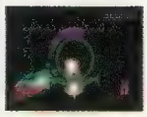
In Pagella...

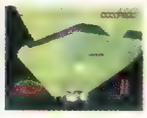
Grafica : **94**
Sonoro : **90**
Giocabilità : **90**
Longevità : **90**
Originalità : **70**

90

Blast Radius





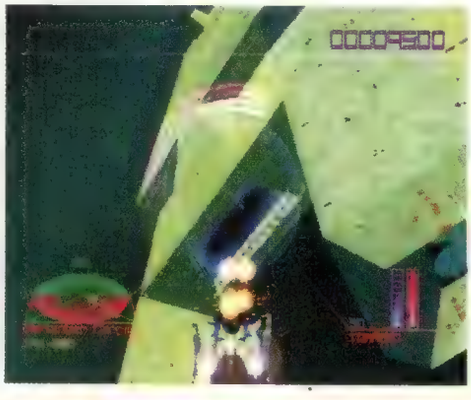


Blast Radius si inserisce nella schiera degli *shoot 'em up* 3D spaziali, segnalandosi per una buona realizzazione tecnica e per una certa abbondanza di mezzi. L'azione di gioco si snoda attraverso la bellezza di 31 livelli divisi in 10 zone, ognuna caratterizzata da una particolare ambientazione. Per fortuna, a dispetto della trama e dello schema di gioco assai classici, le varie astronavi aliene risultano caratterizzate da una buona varietà e da un design sufficientemente originale.

Ottimo, peccato solo che i cari E.T. abbiano perso fin troppo tempo a fregiare e intagliare i propri veicoli, privilegiando l'aspetto meramente coreografico a discapito di una necessaria abilità ai comandi. In parole povere i vostri avversari risulteranno assai stupidi e privi di quegli schemi in grado di mettere alle corde anche un giocatore alle prime armi. Il loro unico vantaggio sarà dato dal numero, ma anche così non faticherete troppo ad avere la meglio: basterà attaccare evitando la prima serie di missili per poi gettarsi alla caccia dei vari aviogetti che, inspiegabilmente, ripiegheranno offrendovi il fianco. Come se questo non bastasse, l'ultimo ritrovato della tecnologia terrestre che ci troveremo a pilotare potrà essere potenziato raccogliendo i vari *coin* sparsi lungo i livelli, *coin* che potranno essere quindi impiegati per comprare vari armi e scudi nel solito negozio presente a fine sezione. Prima di lanciarvi alla scoperta di questo nuovo universo sarà buona cosa spendere qualche istante per decidere il tipo di mezzo sul quale poggiare le nostre preziose natiche: ci troveremo così di fronte a quattro navi che faranno della velocità e della resistenza ai colpi le loro principali caratteristiche. Differenze fra i mezzi? Davvero poche, credetemi. Sicuramente, una delle caratteristiche migliori di questo *Blast Radius* è data dall'ottima realizzazione tecnica. Le astronavi schizzano per lo schermo a velocità elevatissime e questo nonostante l'impiego di *texture* altamente dettagliate. Gli effetti di trasparenza e le fonti di luci abbondano più che in una discoteca, con esplosioni che scaraventano lapilli e scariche di energia qua e là per l'area di gioco. Inoltre, durante la vostra missione per il salvataggio dell'universo vi troverete a fronteggiare diverse navi aliene, alcune delle quali veramente massicce. In questi casi le sensazioni che proverete saranno paragonabili a quelle del buon Topolino nel castello del gigante (consultare *Topolino e il Fagiolo Magico*). Il vostro compito, in questi frangenti, sarà quello di scheggiare sulla superficie delle varie navi ed evitare il fuoco delle torrette fino a raggiungere la zona dei reattori. Una volta qui non vi resterà altro che fare fuoco contro i motori prima di poter spendere i vostri (più o meno) sudati guadagni.

Riuscire ad avanzare in *Blast Radius* è impresa abbastanza ostica, non tanto per un livello di difficoltà particolarmente elevato (come già detto) quanto piuttosto per la cronica mancanza di punti di salvataggio. Non sarà infatti possibile avanzare per un paio di schemi e quindi fermarsi a rifiatare, ma saremo costretti a completare livelli su livelli prima di poter godere di una sicura ripartenza. Inoltre, la vostra prestazione potrà essere interrotta anche dal semplice incontro/scontro con uno o più raggi laser nemici, ma non solo: sarà infatti sufficiente incappare nel cerchio di energia generato dall'esplosione di una nave avversaria per dire addio al vostro aviogetto e dovrete fare anche attenzione a mantenere costante il livello di carburante del vostro mezzo, esaurito il quale sarete costretti a planare, con una certa rudezza, sul primo asteroide di passaggio.

SHOGUN



(Sotto) Puntare dritti contro un boss di fine livello non è proprio sicuro, meglio girargli attorno e quindi colpirlo alle spalle.

Commento **A conti fatti *Blast Radius* non è affatto un brutto gioco: si tratta di un titolo gradevole e ben confezionato che però non offre nulla oltre a uno *scrolling* fluido, delle buone *texture* e qualche notevole effetto di luce. Scorrazzare a destra e manca usando un radar per scovare i nemici, piazzarsi alle loro spalle e sparare per poi mettersi alla ricerca di un altro obiettivo riporta alla mente titoli vecchi di secoli. Se almeno i vari combattimenti e inseguimenti fossero stati degni di un *Red Baron* o del caro *F16* allora le cose sarebbero state diverse, ma così il tutto ricorda più che altro *CyberMorph* per Jaguar. Fate un po' voi...**

Titolo : Blast Radius
Casa : Psygnosis
Versione : Europea
N° Giocatori : 1-2
Genere : Sparatutto

Pro...

- *Grafica di sicuro impatto*
- *Buona varietà di armi, livelli e navi*

Contro...

- *Limitata I.A. degli avversari*
- *Mancanza di Restart Point*

La Pagella...

Grafica : **89**
Sonoro : **88**
Giocabilità : **80**
Longevità : **75**
Originalità : **60**

83

sconsigliato ai minori di

18

V.V.! CON GNORE, COLPISCI A TRADIMENTO!

Dalla nebbia dei tempi appare un Ninja, alla ricerca di giustizia. La sua missione è di far sparire le forze maligne dall'impero del Giappone, eliminando i malvagi con discrezione e senza essere scoperto. Perchè solo gli invisibili sopravvivono!

- 10 missioni nel giappone feudale, dalle città alle oscure foreste.
- 20 armi differenti, da stelle ninja a incantesimi e magie di oscuramento.
- Scala alberi, nuota nei fiumi e corri attraverso incredibili scenari in 3D reale.
- Tattiche di combattimento: incredibile intelligenza artificiale che richiede al giocatore di usare strategia. Spionaggio e mimetizzazione invece di una casuale violenza.
- Incredibili e potenti nemici tra cui samurai, ninja oscuri, shogun e demoni.
- Scelta casuale di oggetti e nemici, ogni partita non sarà mai uguale all'altra!

TENCHU
STEALTH ASSASSINS
天誅

TI ASPETTIAMO DAL 22 AL 26 OTTOBRE AL PADIGLIONE 25
smau 1998

ACTIVISION

PlayStation

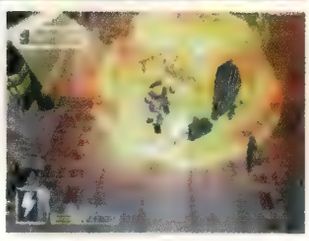
COMPLETAMENTE IN ITALIANO

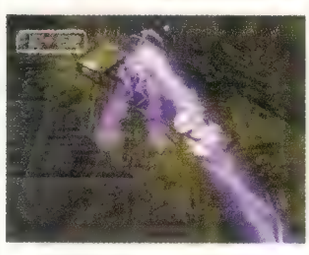
HALIFAX

HALIFAX SpA - Via Bisceglie, 71 - 20152 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

www.halifax.it

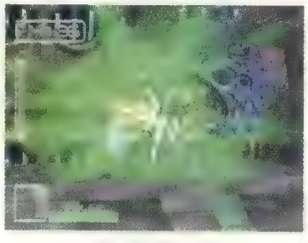
Assault

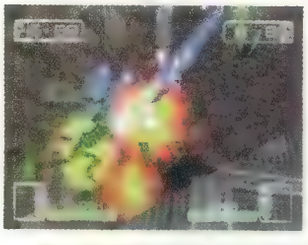


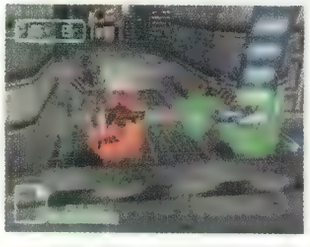


C'è solo un linguaggio che tutte le creature aliene sono in grado di comprendere senza alcun problema: le pallottole! Non importa infatti che gli extraterrestri provengano da Marte, Giove o qualche oscuro pianeta di un'altra galassia; in qualunque caso, una volta attaccati, saranno in grado di comprendere che non sono i benvenuti. In questo speciale tipo di linguaggio è particolarmente ferrato il protagonista di *Assault*, nuovo titolo di Telstar in cui il giocatore, nei panni appunto di un soldato deve riuscire da solo (o al limite in compagnia di un amico) a sconfiggere le forze aliene che minacciano il nostro pianeta.

La struttura di gioco è quindi quanto di più semplice si possa immaginare: tutto quello che bisogna fare infatti è imbracciare un'arma e cominciare a sparare a qualsiasi cosa appaia sullo schermo evitando di essere assaliti dagli alieni. Alieni che si dividono in due "razze", una più piccola e decisamente più innocua, e una di dimensioni maggiori, in grado di creare numerosi problemi al nostro eroe. Un altro inconveniente da affrontare riguarda il numero di munizioni a disposizione: malgrado infatti il nostro eroe sia dotato inizialmente di un discreto numero di caricatori, la notevole quantità di nemici unita alla loro velocità costringe a sparare raffiche che fanno diminuire in maniera sensibile la dotazione di munizioni. Fortunatamente nei vari livelli sono sparsi alcuni caricatori extra e, proprio per questo motivo, è importante, oltre a concentrarsi sulla distruzione dei nemici, controllare anche la posizione delle armi aggiuntive. *Concept* decisamente essenziale quindi, ma comunque in grado di offrire notevole divertimento soprattutto giocando in compagnia di un amico; oltre a poter studiare semplici tattiche utilissime per facilitare il compito di distruzione, non mancano scontri e inseguimenti per raggiungere i migliori *power-up*, con conseguente derisione del compagno di avventura appena superato. Peccato solo che, come capita spesso con i titoli che utilizzano questo tipo di visuale (3D in terza persona), non sia sempre facile stabilire con precisione la direzione dei colpi ed eseguire in maniera corretta tutti i salti; non si tratta certo di difetti che compromettono la giocabilità di *Assault*, ma in alcune situazioni possono causare danni evidenti. Decisamente di buon livello anche la realizzazione tecnica che può contare su ambientazioni e personaggi curati oltre che su effetti sonori (le esplosioni in particolare) adeguati alle varie situazioni di gioco. Certo, lo sparatutto Teltstar non è un titolo in cui la materia grigia del giocatore viene messa a dura prova (e anche per questo fatto alla lunga *Assault* potrebbe risultare troppo monotono), ma se desiderate passare delle ore spensierate a distruggere decine e decine di alieni mi sembra abbiate trovato il titolo adatto a voi.

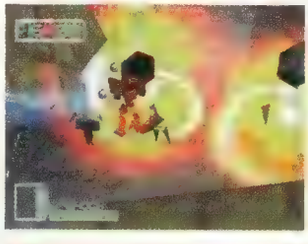


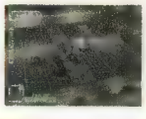




(Sopra) ***Per fortuna i power-up sono abbastanza numerosi: senza il loro aiuto infatti sarebbe quasi impossibile sopravvivere.***

Il concetto base del gioco è alquanto semplice: basta infatti distruggere tutto quanto appare sullo schermo per passare al livello successivo...





SHOGUN

Commento ***Assault*** **è un titolo adatto a tutti coloro che prediligono l'azione pura alla strategia; infatti, anche se bisogna controllare con attenzione il numero di munizioni e nel gioco in coppia si possono studiare movimenti coordinati per facilitare l'eliminazione degli alieni, in generale tutto ciò che bisogna fare per sopravvivere è continuare a sparare raffiche di proiettili contro gli extraterrestri. Il divertimento però è sempre garantito grazie anche a una buona calibrazione del livello di difficoltà e l'unico vero difetto del titolo della Telstar riguarda la visuale utilizzata: come accade nella maggior parte dei titoli che utilizzano questo approccio grafico, in alcune situazioni si può rimanere ingannati dalla prospettiva e subire danni altrimenti evitabilissimi. Si tratta comunque di un difetto sopportabile e che non influisce più di tanto sulla valutazioni di *Assault*, globalmente positiva.**

Titolo : Assault
Casa : Telstar
Versione : Europea
N° Giocatori : 1-2
Genere : Sparatutto

Pro...
- *Semplice e immediato*
- *Buona realizzazione tecnica*

Contro...
- *Visuale a volte scomoda*
- *Struttura fin troppo essenziale*

In Pagella...

Grafica : **80**
Sonoro : **81**
Giocabilità : **82**
Longevità : **80**
Originalità : **70**

80

Questa è la tua nuova compagna di gioco.

Divertitevi e non sporcate in giro.

Nome del gioco: Medievil. Eroe del gioco: quel che resta di Sir Daniel Fortesque (ovvero il suo scheletro). Scopo del gioco: eliminare gli zombie (tra cui la dolce bambina che vedi qui sopra). Premio, in caso di vittoria: il riposo (quello eterno). Vite a disposizione: nessuna (naturalmente).

Oltre 500 videogames.

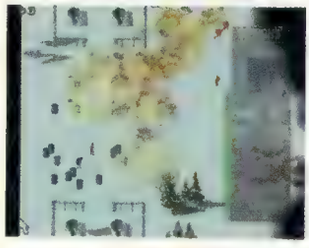
SONY

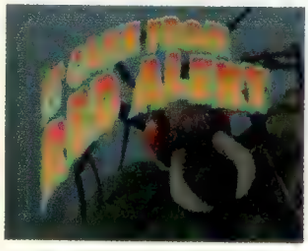
PlayStation

PlayStation sono marchi registrati da Sony Computer Entertainment Inc. Le altre denominazioni ivi citate possono essere marchi dei rispettivi titolari. www.playstation.it.
Medievil ©1997 Sony Computer Entertainment. (A division of SONY ELECTRONIC PUBLISHING LTD.) All Rights Reserved. Developed and published by Sony Computer Entertainment Europe.

C&C Red Alert Retaliation

Bene ragazzi, mettetevi comodi e aprite bene le orecchie perché Gorby e compagni sono di nuovo in campo. Proprio così, e questa volta non saranno armati solo di falce e martello ma avranno dalla loro un'armata di tutto rispetto. Toccherà quindi a voi, una volta scelto lo schieramento, dare una bella scossa alla situazione. Una delle prime cose che colpisce di questo nuovo episodio di *C&C* è sicuramente il nome:





Titolo : C&C Red Al. Retaliation
Casa : Virgin
Versione : Europea
N° Giocatori : 1-2
Genere : Strategico

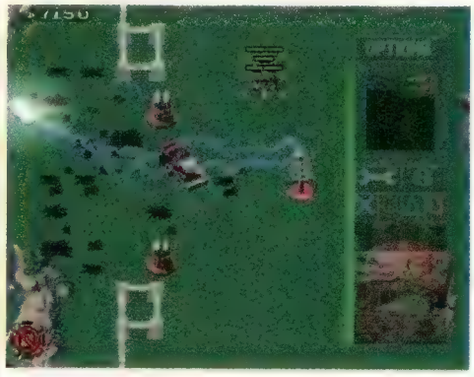
infatti più che un titolo di un videogioco sembrerebbe uno sciogli lingua. Ma come mai siamo andati a finire così in basso? Beh, tutto ebbe inizio con ***Command & Conquer***, l'originale. Poi arrivò ***Red Alert***, prodotto analogo sia per struttura che per meccanica, ma con più unità e opzioni. Ora ci troviamo a recensire il *sequel* del *sequel* che, tenendo sempre fede a quanto mostrato nei precedenti episodi, offre nuovi *gadget* e situazioni. E pensare che c'è anche un certo ***C&C: Tiberian Sun*** all'orizzonte...

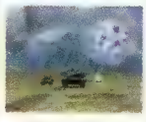
[illegible]

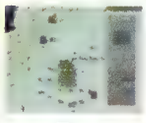
Una volta caricato il CD, il giocatore si troverà "costretto" a scegliere se schierarsi con le file degli Yanks (i soliti difensori della libertà, nonché assatanati della democrazia) oppure se aiutare nella propria impresa i meno simpatici e pure un po' puzzolenti soldati del grande boss Joe Stalin. Operata la selezione, vi ritroverete al comando di un manipolo di uomini, armati e impazienti di lanciarsi all'assalto del primo obbiettivo. Ovviamente il vostro compito sarà quello di guidare questi novelli Rambo, impartendo loro, tramite l'ausilio di una comodissima serie di icone, comandi e ordini di attacco; il tutto con l'unico obiettivo di proiettare i vostri avversari fuori dal sistema solare. Fin qui nulla di nuovo, tuttavia un primo elemento che distingue questo nuovo episodio di *C&C* dai suoi illustri predecessori è dato dall'ambientazione che, rimanendo sempre incentrata su campagne militari e combattimenti, risulta profondamente imbevuta di elementi *sci-fi*. Così, accanto alle consuete e immancabili unità di carri e divisioni di fanteria, potremo schierare intere compagnie armate di cannoni elettrici, lanciarazzi di varia foggia e gittata e persino delle utilissime *Chronosphere* che consentiranno ai nostri mezzi di rendersi invisibili per poi apparire alle spalle dei nostri avversari.

[illegible] to [illegible]

Ovviamente, come nella maggior parte dei titoli appartenenti a questa categoria, anche in ***Retaliation*** i vari schieramenti presenteranno un diverso tipo di armamenti. Gli Yanks, per esempio, potranno avvalersi delle *Chronosphere*, un *gadget* che, posizionate sul retro dei *tank*, consentirà alle truppe, come detto, di rendersi invisibili per cogliere di sorpresa le truppe nemiche. Per quel che riguarda invece i loro cordiali colleghi, le truppe al comando di Joe Satlin potranno contare oltre che sui *Tesla Tank* (carri capaci di scagliare letali scariche di energia sul campo di battaglia) anche su varie unità subacquee in grado di avvicinarsi indisturbate alle coste, bersagliare le postazioni con i propri missili per poi sparire nuovamente nelle profondità marine. Tutto ciò risulta ancora più utile alla luce della missioni presenti in ***Retaliation*** che, pur relativamente semplici a livello di *briefing*, richiederanno al giocatore di modificare più e più volte il tipo di strategia. Inoltre, non sempre avremo il tempo di prepararci adeguatamente alla missione; in alcuni casi infatti, fin dalle prime battute, i nostri uomini si troveranno accerchiati dalle unità nemiche. In questi casi il primo compito sarà quello di costruire un solido avamposto dal quale muovere verso l'obbiettivo prestabilito, facendo però attenzione a non sguarnire le difese del centro di comando. Le campagne includono un totale di 34 missioni, e nonostante la loro struttura ricordi molto quella degli episodi precedenti, bisogna ammettere che il livello di difficoltà di quest'ennesima "espansione" è nettamente superiore. I vostri avversari infatti mostreranno in campo una tenacia e una decisione

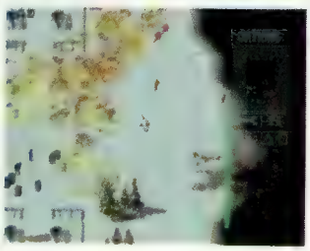


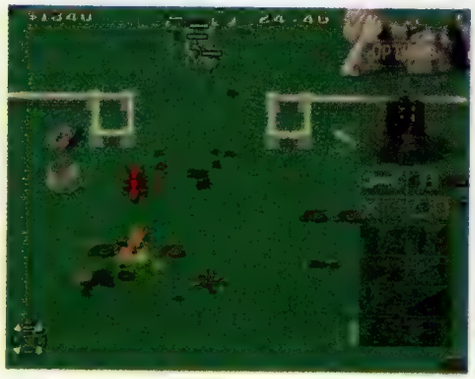




Truppe in movimento: si prepara uno scontro a dir poco epico!

Dopo una breve sessione di allenamento riuscirete a muovervi tra i menu con relativa facilità, anche col pad. Altro discorso invece per quel che riguarda la selezione delle varie unità...

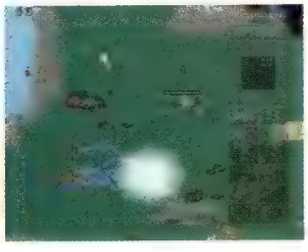


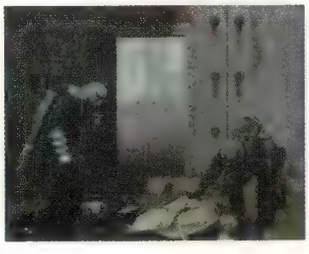


davvero fuori dal comune, tanto che le tattiche richieste per superare ogni *stage* non potranno limitarsi mai al semplice avanzare facendo fuoco su tutto ciò che si muove.

Ad-Command!

Una volta portata a termine la campagna regolare, il giocatore si troverà ad affrontare un *set* di missioni segrete davvero molto particolari. L'azione di gioco avrà infatti luogo in uno scenario ispirato ai *B-movie* anni '60, già utilizzato come *background* in diversi titoli per i vecchi personal a 8 e 16-bit. Vi troverete così a fronteggiare orde di formiche giganti che, per stile e *design*, ricordano molto da vicino i protagonisti del mitico ***It Came from the Desert*** di Cinemaware, uscito anni fa su Amiga. Un altro elemento che contribuisce a rendere ***Retaliation*** ancora più appetibile è dato dalla presenza in ogni confezione di due dischi. In realtà il titolo vero e proprio giace comodamente all'interno di un singolo CD: tuttavia, come era già capitato ai tempi di ***Motor Toon GP 2***, il secondo disco potrà essere utilizzato per godere della modalità *link* senza dover comperare due copie del titolo. Tutto ciò di cui avrete bisogno saranno un paio di Play, due TV e un cavo *link*. Collegatele, quindi scaraventate i CD nelle console: vi ritroverete così di fronte a una enorme mappa nella quale far nascere il vostro piccolo impero per poi muovervi alla conquista delle postazioni avversarie. Non male, peccato solo che come tutti i possessori di PC sapranno bene, il *controller* più indicato per questo genere di prodotti è sicuramente il *mouse*. Purtroppo, nonostante la sua uscita in tempi piuttosto remoti, questo tipo di periferica non ha avuto una grossa diffusione in ambito PlayStation. ***Retaliation*** è uno dei pochissimi titoli che dà il meglio di sé proprio con il mouse e, pur risultando discretamente giocabile anche con l'ausilio di un pad, l'abbondanza di menu e la relativa velocità dell'azione di gioco fanno del caro sorcio la scelta più indicata per una sana e genuina "competizione".





SHOGUN

NONOSTANTE LA GRAFICA NON SIA PROPRIO LO STATO DELL'ARTE, L'AZIONE DI GIOCO RISULTA SEMPRE SUFFICIENTEMENTE CHIARA.

Commento **Se si fosse trattato di un titolo "originale", *C&C Retaliation* avrebbe sicuramente meritato un punteggio superiore. Sfortunatamente ciò che ci troviamo davanti è un episodio di una saga che, giunta alla sua terza puntata, offre al giocatore solo miglioramenti marginali. Con questo non intendiamo sminuire l'ottima struttura o la meccanica di un titolo in grado di incollare allo schermo diversi utenti. Pregevole è anche l'intenzione di affinare un prodotto per renderlo sempre più appetibile, tuttavia questo non cancella la sensazione che il gioco in questione assomigli troppo a un *data disk*, il che deve essere considerato un elemento limitante per i possessori dei precedenti episodi.**

Pro...

- *Abbondanza di missioni e stage*
- *Buon livello di difficoltà e opzione link*

Contro...

- *Struttura di gioco identica ai predecessori*
- *Graficamente povero*

In pagella...

Grafica	**70**
Sonoro	**82**
Giocabilità	**89**
Longevità	**88**
Originalità	**50**

85

M-Games
Via Giuba 28/A - 20132 Milano Tel./Fax: 02.28.94.641

TELEFONO 02.28.94.641
Ordinando almeno 2 prodotti
CONSEGNE GRATIS IN TUTTA ITALIA

NON TENERE I TUOI GIOCHI USATI NEL CASSETTO! CE LI PUOI PORTARE O SPEDIRE
LI SCONTEREMO SULL'ACQUISTO DI ALTRI GIOCHI NUOVI O USATI

Giochi **PLAYSTATION** e **SATURN** usati a partire da Lit. 20.000 oppure nuovi a partire da Lit. 49.000!!!
Giochi **NINTENDO 64** usati o nuovi..... telefonare per informazioni!!!
Giochi **SUPERNINTENDO** e **MEGADRIVE** usati a partire da Lit. 20.000.
Giochi **GAMEBOY** e **GAMEGEAR** a partire da Lit. 25.000

RICHIEDI IL LISTINO DEI GIOCHI USATI E NUOVI
Lo invieremo per FAX o per POSTA

VUOI SPEDIRCI I TUOI GIOCHI USATI?
Chiamaci al numero 02.28.94.641 per una valutazione dei tuoi giochi usati, se accetterai metti tutto dentro una scatola allegando un foglio descrivente i tuoi dati: Cognome, Nome, Indirizzo, C.A.P., Località, Provincia ed infine, molto importante, il tuo numero di telefono.
Spedisci il tutto a M-GAMES, via Giuba 28/A, 20132 Milano. Appena riceveremo il tuo pacco sarai immediatamente chiamato; quindi potrai fare subito il tuo ordine ed avrai a disposizione uno sconto, pari alla valutazione precedentemente da noi fatta dei tuoi giochi usati.

VUOI PORTARCI I TUOI GIOCHI USATI?
VIENI A TROVARCI IN NEGOZIO!!!!

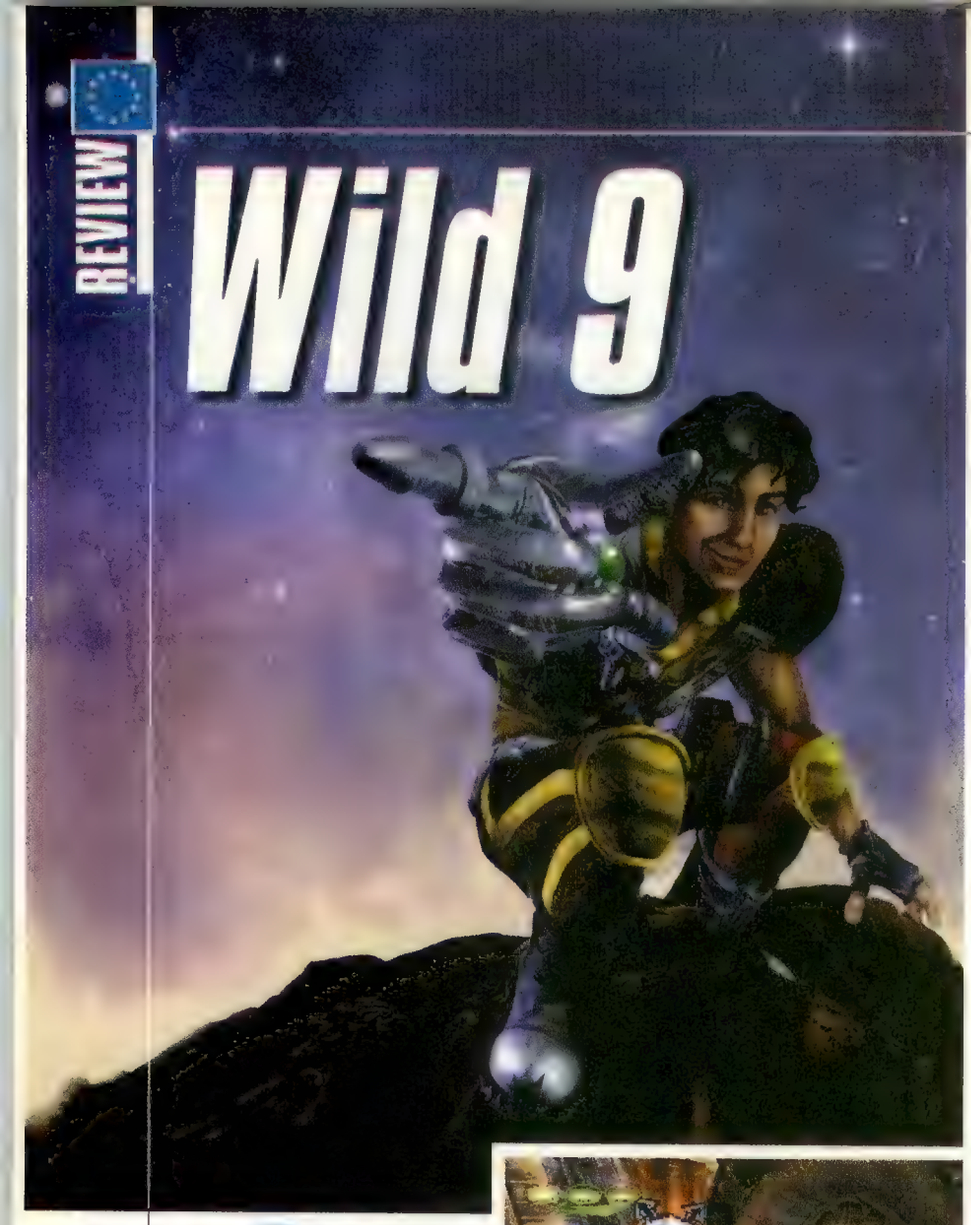
SEGA SATURN PlayStation NINTENDO 64

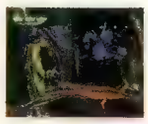
NOLEGGIO VIDEOGIOCHI
Tessera gratuita ai lettori di questa rivista

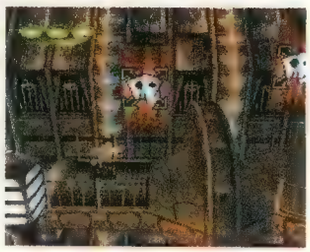
COME ARRIVARE A M-GAMES:
MM LINEA VERDE CIMIANO - TANGENZIALE EST USCITA VIA PALMANOVA O GOBBA

TUTTI I MARCHI E I LOGHI APPARTENGONO AI LORO LEGITTIMI PROPRIETARI

Wild 9







Nel libro nero dei giochi più rimandati di tutti i tempi *Wild 9* di Shiny Entertainment occupa senza alcun dubbio un posto d'onore (insieme ad esimi colleghi del calibro di *Resident Evil 2*, *Metal Gear Solid*, *Ninja* e *Heart of Darkness*, per non parlare della conversione PAL di *Point Blank*); annunciato dal buon vecchio David Perry più o meno un secolo fa, infatti, l'attesissimo *platform* del padre di *Earthworm Jim* ha subito interminabili ritardi e innumerevoli spostamenti della data di uscita. Ovviamente una genesi così travagliata non ha fatto altro che aumentare l'interesse dei videogiocatori, tentati dalle promesse di Shiny riassumibili in un *gameplay* innovativo, una tecnica sopraffina e, dulcis in fundo, una spropositata dose di sadismo e violenza (due elementi che non guastano mai).

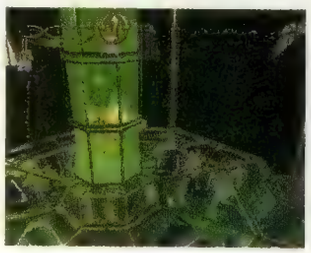
Ora le domande che tutti si staranno ponendo, dopo tanta attesa e decine di anteprime, sono senza dubbio molteplici. Ovvero: ne sarà valsa la pena? Sarà riuscita Shiny a confezionare un prodotto all'altezza delle aspettative di pubblico e critica? *Wild 9* sarà in grado di sopravvivere alla propria *hype*, ormai sfuggita di mano e divenuta del tutto incontrollabile? Domande lecite e in un certo senso scontate, a cui questa recensione tenterà (nei limiti del possibile) di dare altrettante risposte.

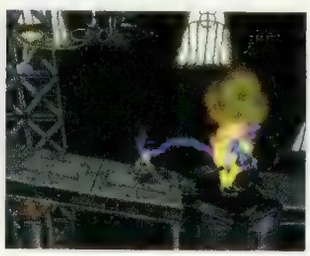
Titolo : WILD 9
Casa : SHINY/INTERPLAY
Versione : EUROPEA
N° Giocatori : 1-2
Genere : PLATFORM

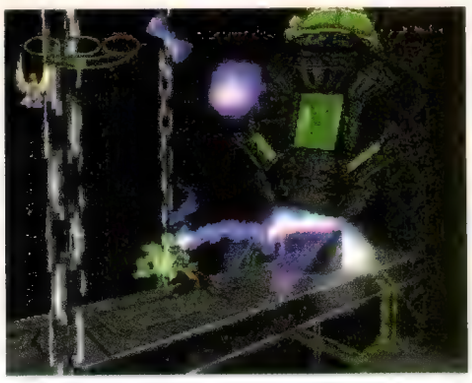
Come ormai sapranno anche i sassi, *Wild 9* narra le imprese di un baldo giovine (Wex Major) a capo di una sgangherata banda composta da nove allegri compari (eroe compreso), a cui si aggiunge lo strano esserino che ha eletto a propria dimora l'invincibile arma del protagonista; i nove selvaggi (di qui il titolo del gioco) sono stabilmente impegnati nella sempiterna lotta tra il Bene e il Male, che in questo caso si risolve nel desiderio di polverizzare un certo Karn e riportare la pace nella galassia. E fin qui è tutto normale. Quello che invece è del tutto anormale è la natura "particolare" degli atipici eroi della storia (che andranno tra l'altro ritrovati e recuperati nel corso del gioco), tra cui è possibile annoverare Nitro (una vera bomba umana, la cui allergia a tutti gli elementi conosciuti lo porta ad esplodere in continuazione), Crystal (dotata di una testa popolata da capelli viventi) e Pilfer (uno schizofrenico dominato da 167 personalità diverse). E come se questo non bastasse abbiamo l'arma di Wex, a cui si accennava in precedenza; l'eroe del gioco è infatti l'unico essere della galassia in grado di utilizzare questa micidiale macchina di morte, che una volta indossata sulla spalla viene manovrata tramite un apposito guanto. Il *Rig* (questo il nome dell'artefatto) non è altro che una versione aggiornata delle bacchette magiche utilizzate dai folletti dell'antichissimo ***Rodland***: infatti, una volta attivato, il temibile aggeggio rilascia un raggio energetico in grado di catturare oggetti e avversari, che potranno poi essere sbatacchiati a destra e a manca fino alla totale distruzione (oppure utilizzati per la risoluzione dei numerosi *puzzle* disseminati all'interno dei lunghi livelli). Chiaramente la presenza di un oggettino del genere è in grado di aprire numerose e interessanti prospettive in termini di *gameplay*, che Shiny purtroppo non è riuscita a sfruttare fino in fondo. Ma vediamo perché...

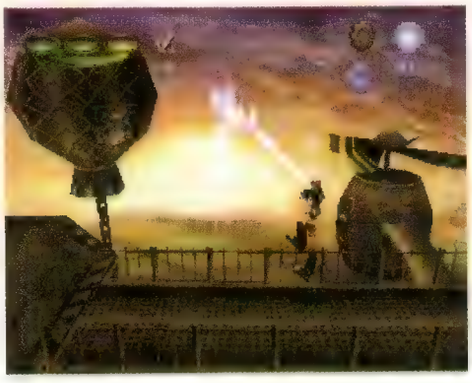
Vita e Pays

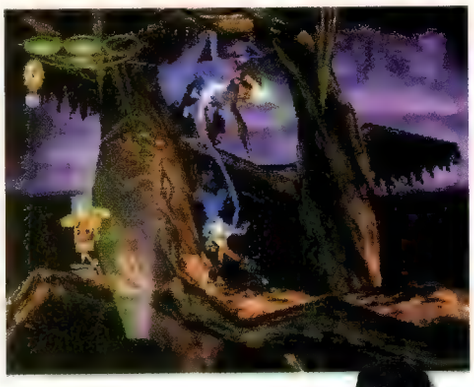
Tanto per cominciare, ***Wild 9*** è un gioco dalla meccanica bidimensionale, nonostante la lussureggiante grafica 3D possa inizialmente trarre in inganno; questo di per sé non è certo un difetto, soprattutto se si pensa al gran numero di ottimi *platform* 2D usciti nel corso degli anni, ma contribuisce comunque ad avvicinare quello che poteva essere un











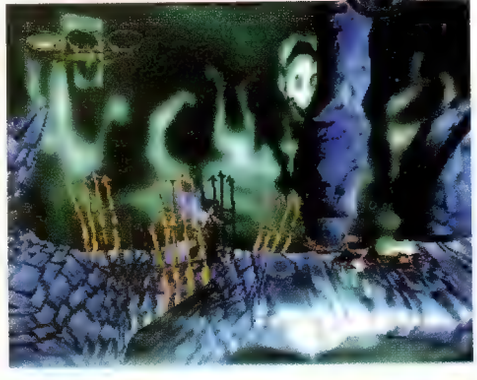
gioco del tutto originale alla vecchia produzione di Perry. Così com'è, ***Wild 9*** somiglia piuttosto all'ideale fratello ricco di ***Pandemonium!***, con una tecnica decisamente più fine e un *gameplay* leggermente più evoluto; e neanche questo sarebbe intrinsecamente negativo, se non fosse che dopo anni di sviluppo ci si aspettava ben altro. In ogni caso, lo scheletro dell'ultima creatura di Shiny prevede una serie di lunghi livelli in cui alle piattaforme (fulcro del gioco) si alternano folli corse in *jetbike* e lanci nel vuoto lungo interminabili tunnel. Il problema sta purtroppo nella generale piattezza delle situazioni proposte sullo schermo, praticamente identiche dall'inizio alla fine dell'avventura. Gli avversari, tanto per capirci, non variano di una virgola il proprio comportamento e a questa lacuna non fa nemmeno da complemento un sostanziale incremento nel numero dei mostri (espediente che sarebbe in ogni caso risultato noioso, vista l'inettitudine degli alieni). Procedere lungo i livelli diventa quindi una questione di pazienza, più che di vera e propria voglia di andare avanti, e la relativa lentezza nella camminata dell'eroe non fa altro che abbassare ulteriormente il ritmo di gioco. Anche gli enigmi, dal canto loro, non fanno nulla per tener vivo l'interesse del giocatore, a cui viene richiesta una dose di "pensiero laterale" decisamente minima; l'elemento portante dei problemi proposti è infatti sempre lo stesso, ovvero la necessità di acchiappare un alieno con il raggio e sbatterlo da qualche parte. E non importa che la locazione d'arrivo dello sfortunato sia un letto di spine, o un gigantesco tritacarne, o ancora una sfavillante insegna al neon, perché le azioni da compiere saranno in ogni caso molto simili (si tratta in generale di imbattersi in un generatore di mostri, avanzare, trovare l'enigma, tornare indietro per prelevare un avversario e portarlo sul posto, dove verrà scaraventato sull'ostacolo).

Nemmeno le porte da aprire con l'apposita chiave (che come da manuale si trova sempre dalla parte opposta del livello) costituiscono ovviamente un elemento originale, così come puzzano di vecchio i ganci a cui appendersi con l'onnipresente raggio e i pozzi da superare grazie alle correnti d'aria (mai sentito parlare di ***Turrican***?). E se sperate che i *puzzle* basati sulla collaborazione tra l'eroe e i suoi compari siano più attraenti resterete alquanto delusi, dato che dopo i primi barlumi di originalità non tarderanno a diventare scontati e ripetitivi.

Luci e Ombre

Una valutazione del genere lascia ancor di più l'amaro in bocca se si pensa alla realizzazione tecnica estremamente positiva, che avrebbe senz'altro beneficiato dall'aggiunta di un *gameplay* più profondo volto a valorizzarne le caratteristiche. Le brulle distese dei livelli a bordo della *jetbike* sono in effetti piuttosto tristi, mentre le discese a capofitto nei tunnel sono nella norma; ma le sezioni *platform*, ovvero il cuore del gioco, mostrano un notevole sforzo nello studio delle ambientazioni e nella realizzazione pratica delle stesse, con scenari metropolitani in stile post-olocausto nucleare e mondi alieni vivi e pulsanti. I cambi di camera sono sempre spettacolari e le illuminazioni aggiungono grande atmosfera al tutto, mentre è da registrare un'eccessiva tendenza all'utilizzo di tinte troppo scure in alcuni livelli. Quello che ora mi preme puntualizzare è che ***Wild 9*** non è un fallimento, o peggio ancora un aborto, ma purtroppo non è nemmeno il capolavoro che era lecito attendersi dopo tutto questo tempo: è un gioco che riesce a divertire, ma solo a sprazzi, e che nonostante la brillantezza tecnica sembra spesso affrettato e tirato via (e dopo anni di sviluppo questo è inammissibile). Un impianto di gioco più complesso ci avrebbe probabilmente regalato un titolo memorabile, ma per il momento pare proprio che dovremo rinunciarci.

SHRAPNEL



Commento **Affidandosi esclusivamente agli occhi si rischia sempre di essere tratti in inganno ed anche in questo caso è così. Infatti, nonostante la grafica 3D, i livelli in moto e quelli nel pozzo, *Wild 9* riprende moltissimi elementi tratti della struttura tipica dei giochi a 16-bit di David Perry, che entrano così dalla porta di servizio anche nell'era dei 32-bit. Si tratta purtroppo di un ingresso decisamente tardivo, dato che un impianto di gioco del genere appare al giorno d'oggi stanco e invecchiato; magari la prossima volta sarà quella buona, soprattutto se Shiny sarà in grado di proporci un *gameplay* più ricco e completo.**

Pro...

- *Buona veste grafica*
- *Design gradevole*

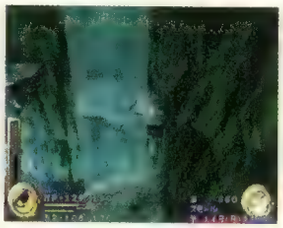
Contro...

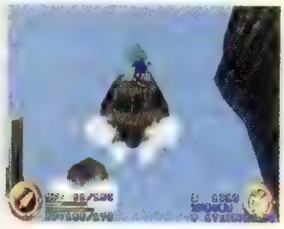
- *Semplice e un po' lento*
- *Scarsa varietà*

La Pagella...

Grafica : **80**
Sonoro : **82**
Giocabilità : **74**
Longevità : **65**
Originalità : **60**

74





Brave Fencer Musashiden

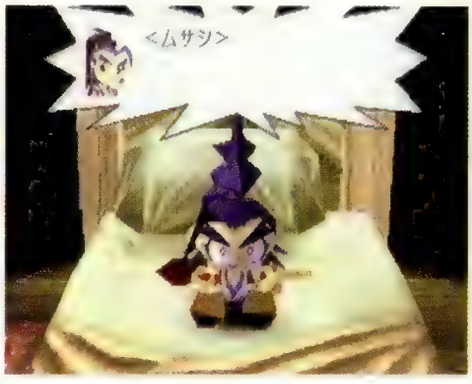
TRAMITE IL GET IN POTETE ACQUISIRE LE ABILITÀ SPECIALI DEGLI AVVERSARI.

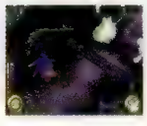
Una nuova produzione Square è sempre causa di grande eccitazione per il mondo videoludico, soprattutto se rappresenta il primo tentativo dell'azienda nipponica di realizzare un *action RPG* poligonale; una sfida affrontata fondendo elementi di gioco ormai classici con alcune soluzioni particolarmente innovative e infarcendo il tutto con lo humour tipico dei cartoni animati nipponici. Il risultato è un prodotto divertente e originale che non sfigura di fronte alle *demo* dei più pretenziosi *Ehergeiz*, *Final Fantasy VIII* e *Another Mind* contenuti nel *preview disk* distribuito col gioco. A rendere esaltante *Brave Fencer Musashiden* non è quindi solo la componente *arcade*, ma una serie di elementi di gioco, il più importante dei quali riguarda il trascorrere del tempo in modo quasi realistico (in realtà è un po' accelerato). Sebbene questo sistema sia già stato sperimentato in altri titoli come il celebre terzo capitolo di *Seiken Densetsu/Secret of Mana*, in *Brave Fencer Musashiden* l'influenza che ha sul gioco è decisamente più elevata. Le azioni compiute dalle popolazioni dei villaggi si modificano con il passare del tempo: rimanendo fermi ad osservarli è possibile vedere i contadini andare al lavoro all'alba per rientrare a casa all'ora di cena. I villaggi risultano quindi più vivi rispetto ai giochi di ruolo prodotti sinora. I negozi hanno un orario di apertura e chiusura e alcuni prodotti da loro venduti hanno persino una data di scadenza: pane e latte, ad esempio, dopo cinque giorni dall'acquisto producono l'effetto contrario a quello previsto in origine. Alcuni eventi possono accadere solo in orari determinati, mentre certe missioni richiedono un tempo limite entro il quale devono essere ultimate. E' stata inoltre aggiunta una percentuale di stanchezza che si accumula con il passare delle ore: raggiunto il 70% l'energia del nostro eroe inizierà a calare. Per recuperare la spossatezza accumulata è necessario dormire nella propria stanza, ove è possibile riacquisire tutta l'energia senza dispendio di punti-magia (qui chiamati *BP*), oppure all'aperto. Quest'ultima soluzione comunque, oltre a sottrarvi diversi *BP*, non vi consente di abbassare il livello di stress oltre il 20%. Dormire permette inoltre di accelerare il trascorrere del tempo, vantaggio che vi consente di ridurre l'attesa per l'orario di apertura di un negozio o l'inizio di una missione.

Il protagonista di *Brave Fencer Musashiden* è ispirato ad un personaggio storico realmente esistito, Musashi Myamoto, al quale si deve l'invenzione di un particolare stile di combattimento con due spade e la stesura di una famosa opera di strategia militare intitolata *Il Libro dei Cinque Anelli*; senza dubbio una delle figure più leggendarie della storia giapponese e quindi un perfetto salvatore per il regno di Yaquinik minacciato dal crudele impero di Ru Coile. Grazie ad un antico incantesimo la principessa di Yaquinik e i suoi consiglieri riescono ad evocare il valoroso guerriero. Del personaggio storico originale però, il protagonista del gioco sembra avere soltanto il coraggio e l'abilità con le spade, in quanto la sua statura è piuttosto ridotta. Potete quindi immaginare la sorpresa della principessa e dei consiglieri quando si trovano di fronte un tappo alto poco più di un metro: ormai rassegnati, i nostri decidono comunque di affidarsi al piccolo Musashi, il cui primo compito è il recupero della spada di luce Reygund. Ritornato al castello, Musashi scopre che la principessa è stata rapita dal perfido Boldor dell'impero di Ru Colie. Come se ciò non bastasse, estraendo Reygund, Musashi ha liberato un antico demone tenuto

L'ESPRESSIONI FACCIALI DI MUSASHI SONO UN VERO SPASSO.

Titolo : BRAVE F. MUSASHIDEN
Casa : SQUARESOFT
Versione : GIAPPONESE
N° Giocatori: 1
Genere : ACTION RPG





prigioniero dall'energia magica della spada. Il nostro eroe dovrà quindi occuparsi sia del recupero della principessa che dell'eliminazione del pericoloso demone. La storia descritta nel gioco si sviluppa in modo piuttosto lineare e presenta uno stile spiccatamente umoristico. Le ridotte dimensioni di Musashi e la sua ingenuità danno luogo a numerose *gag* che sfortunatamente potremo apprezzare a pieno solo dopo l'uscita della versione americana del gioco.

Azione Pura

Dopo un inizio a dire il vero non molto brillante, ***Brave Fencer Musashiden*** rivela una grande varietà di gioco con diversi eventi speciali. In quanto *action RPG*, ***Brave Fencer Musashiden*** non presenta sistemi di battaglia e attacchi casuali. I nemici appaiono chiaramente sullo schermo e possono essere affrontati con svariati tipi d'attacco. Utilizzando la spada Raikoomaru si effettuano attacchi veloci, mentre con la Reygund è possibile eseguire colpi lenti ma potenti. Le due armi sono entrambe dotate di speciali poteri. Tramite Raikoomaru potete rubare l'abilità speciale dei vostri nemici per poi utilizzarla al costo di punti *BP*: l'utilizzo di questo potere, chiamato *Get In*, risulta spesso utile per superare alcuni ostacoli presenti nell'area di gioco. Tramite Reygund è invece possibile effettuare diversi attacchi speciali che vi verranno insegnati durante il gioco. Inizialmente Musashi può soltanto saltare e arrampicarsi: con il progredire dell'avventura le azioni effettuabili dal protagonista sono destinate ad aumentare grazie all'ausilio di alcuni oggetti speciali. Il controllo di Musashi può essere effettuato sia mediante il pad digitale che quello analogico: utilizzando quest'ultimo l'andatura del passo del protagonista viene decisa a seconda dell'inclinazione dello *stick*.

Esplorazione

Se si esclude la fase iniziale di prologo, le ambientazioni presenti in ***Brave Fencer Musashiden*** sono particolarmente ampie e offrono una discreta libertà di movimento. Musashi può tranquillamente esplorare anche alcune aree di gioco non necessarie per la progressione dell'avventura. Tale libertà può però causare qualche problema a chi non ha mai giocato a RPG in lingua nipponica: non comprendendo nulla dei dialoghi si rischia di vagare parecchio prima di capire in che luogo si debba dirigersi. La versione americana del gioco, intitolata ***Legend of Brave Fencer Musashi***, non dovrebbe comunque farsi attendere molto. Più ridotta del solito l'esplorazione cittadina che non consente di vedere gli interni di molti edifici. Sebbene sia possibile entrare nei negozi, non è consentito muoversi nel loro interno. L'interazione con negozianti ed eventuali clienti avviene attraverso un semplice menù. L'uso dei negozi è principalmente dedicato all'acquisto di cibo e medicine, in quanto armi ed equipaggiamenti vengono solitamente trovati durante il gioco. Aggirandosi per il mondo di ***Brave Fencer Musashiden*** ci si trova immersi in fondali particolarmente dettagliati composti da poligoni, *sprite* renderizzati e svariati effetti speciali (numerose luci colorate, calcolo della luce in tempo reale, ecc.). Lo stesso Musashi presenta una discreta cura per il dettaglio, soprattutto per quanto riguarda le buffissime espressioni facciali. Meno convincenti i co-protagonisti che risultano carenti sia per definizione grafica che nella qualità delle loro animazioni. Ben più grave è il mancato rilevamento di collisione tra i poligoni che si verifica in alcuni momenti del gioco; un difetto che può portare Musashi ad attraversare una piattaforma di gioco costringendolo, in alcuni casi, a ripetere una buona parte dell'area di gioco. Molto curata la componente sonora che comprende brani di accompagnamento di elevata qualità e dialoghi parlati, questi ultimi presenti in quantità estremamente maggiore rispetto alle precedenti produzioni Square. Ottima anche la qualità del doppiaggio che ci auguriamo venga mantenuta anche nella versione occidentale del gioco. Per quanto non privo di difetti, ***Brave Fencer Musashiden*** si può comunque considerare un esperimento riuscito; un avvincente *action RPG* pieno di *humour* nipponico, la cui immediatezza potrebbe rappresentare un ottimo incentivo all'utenza comune per avvicinarsi al genere dei giochi di ruolo.

Nei negozi di giocattoli è persino possibile acquistare le action figures del gioco.

DIEGO

Si ringrazia
D+ International
per il CD

Alcuni eventi speciali si verificano solo ad orari determinati.

Commento **Per quanto si sottoponga a notevoli rischi proponendo formule di gioco sempre più inedite, Square difficilmente sbaglia. Un sistema di controllo immediato, l'azione di gioco frenetica e una storia avvincente rendono *Brave Fencer Musashiden* un action RPG degno di essere acquistato, sebbene il suo particolare stile grafico possa inizialmente portare a pensare il contrario. Sicuramente un titolo destinato a generare seguiti, almeno fino a quando vi saranno eroi giapponesi a cui ispirarsi...**

Pro...

- *Meccanica originale e immediata*
- *Il tempo trascorre in modo realistico*

Contro...

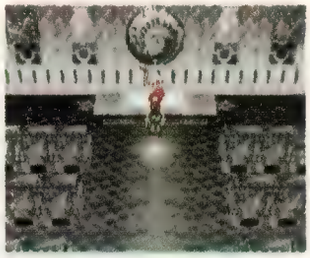
- *Personaggi e animazioni poco curate*
- *Rilevamento di collisioni non impeccabile*

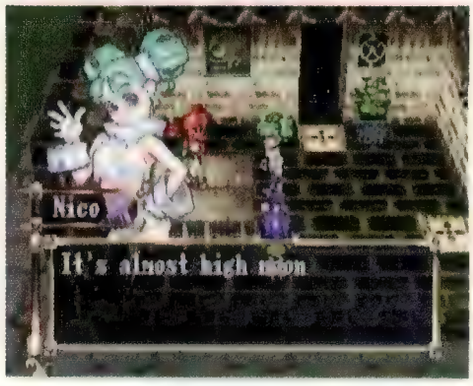
La Pagella...

Grafica	**80**
Sonoro	**90**
Giocabilità	**89**
Longevità	**85**
Originalità	**88**

86

Azure Dreams

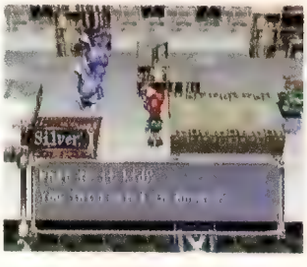




Uscito in Giappone alcuni mesi or sono, *Azure Dreams* è un *action RPG* che include elementi di avventura, simulazione cittadina e di crescita; un titolo dalla spiccata originalità ora disponibile in versione europea. Come avrete intuito, *Azure Dreams* è differente dai classici RPG di scuola nipponica, anzi, ad essere precisi, la definizione di gioco di ruolo non si adatta propriamente al titolo Konami. L'intera avventura ha luogo in un unico villaggio nato attorno a una torre demoniaca che, per quanto suoni bizzarro, costituisce la sua principale fonte di sostentamento; sono molti infatti i cacciatori di tesori che si avventurano nella torre in cerca di fortuna. Tra gli oggetti più ambiti vi sono le uova di mostro che vengono covate per ricavarne mostri da vendere o da utilizzare come guardie del corpo. Il protagonista del gioco è Koh, figlio di un rinomato allevatore di mostri. Raggiunta l'età adulta, il nostro eroe decide di seguire le orme del padre, morto anni or sono nell'ultimo piano della Demon Tower. Sebbene vi siano diversi eventi speciali e sottotrame, lo scopo principale di *AD* è quello di guadagnare più denaro possibile per evolvere la propria posizione sociale e crearsi un esercito di mostri invincibile. L'oro ottenuto dai propri commerci può anche essere impiegato per ingrandire il villaggio dotandolo di svariate strutture come ospedali, teatri, biblioteche e uno stadio per la corsa dei mostri. I miglioramenti apportati al villaggio incrementano il rispetto della popolazione nei vostri confronti e in alcuni casi vi permettono di guadagnare altro denaro. E' anche possibile ampliare la propria casa e l'allevamento così da poter conservare un maggior numero di oggetti e allevare una grande quantità di mostri. Addentrarsi nella torre demoniaca non è però impresa facile, soprattutto nelle prime fasi di gioco: ogni volta che varcate il suo portale, il vostro livello d'esperienza viene azzerato costringendovi ad affidarvi principalmente ai mostri che portate con voi e al vostro equipaggiamento. Inoltre, durante l'esplorazione rischiate di perdere oro, oggetti, armi e mostri, le cui uova sono state dischiuse all'interno del *dungeon*. In caso di morte o di spegnimento accidentale della console infatti, tutto ciò che vi portate appresso o che scoprite nella torre viene cancellato: un'esperienza piuttosto frustrante soprattutto se siete senza soldi e non avete un equipaggiamento di riserva a casa. Una volta trovato il *Wind Crystal* le cose si fanno più semplici in quanto potete tornare a casa a piacimento per mettere al sicuro ciò che avete trovato. Come in *Chocobo's Mysterious Dungeon*, la creazione dei 90 livelli che compongono la torre è casuale. Essendo i fondali realizzati interamente in grafica poligonale, è possibile ruotare liberamente la visuale e scoprire facilmente gli oggetti nascosti. I combattimenti avvengono interamente in tempo reale. Il giocatore ha il controllo diretto dei movimenti di Koh il quale può attaccare direttamente i nemici usando armi e incantesimi; i mostri alleati sono normalmente gestiti dalla CPU. E' comunque possibile controllarli direttamente assegnandogli un bersaglio da colpire come avviene nel sistema di battaglia a turni. A detta di Konami vi sono ben 50 mostri differenti da allevare, a tutto vantaggio della varietà di gioco. *AD* sarebbe un *action RPG* divertente e longevo se non fosse per la mediocrità della sua grafica e della colonna sonora che, considerati i recenti capolavori Square, risulta tutt'altro che attuale. Difetti ai quali si aggiunge una certa frequenza e lentezza dei caricamenti e un'eccessiva difficoltà iniziale. Pur non essendo all'altezza degli RPG più recenti, originalità e longevità di *AD* potrebbero comunque soddisfare chi è in cerca di un titolo differente dai classici giochi di ruolo.

DIEGO

LA MORTE NELLA DEMON TOWER COMPORTA LA PERDITA DI TUTTO CIÒ CHE AVETE CON VOI.



Titolo : AZURE DREAMS
Casa : KONAMI
Versione : EUROPEA
N° Giocatori : 1
Genere : RPG

Commento ***Azure Dreams*** **è un *action RPG* dalla spiccata originalità, in grado di impegnare un "giocatore medio" per più di cinquanta ore di gioco. Le numerose sottotrame e la varietà di situazioni lo rendono un titolo unico nel proprio genere, vantaggi in parte vanificati dalla ridotta qualità audiovisiva. Se non siete in cerca di particolari virtuosismi grafici, *Azure Dreams* può comunque costituire un ottimo passatempo in attesa delle future produzioni Square e Enix.**

PRO . . .

- *Notevole varietà di gioco*
- *Longevità elevata*

CONTRO . . .

- *Graficamente povero*
- *Musicalmente poco curato*

LA PAGELLA . . .

Grafica : **65**
Sonoro : **68**
Giocabilità : **75**
Longevità : **85**
Originalità : **88**

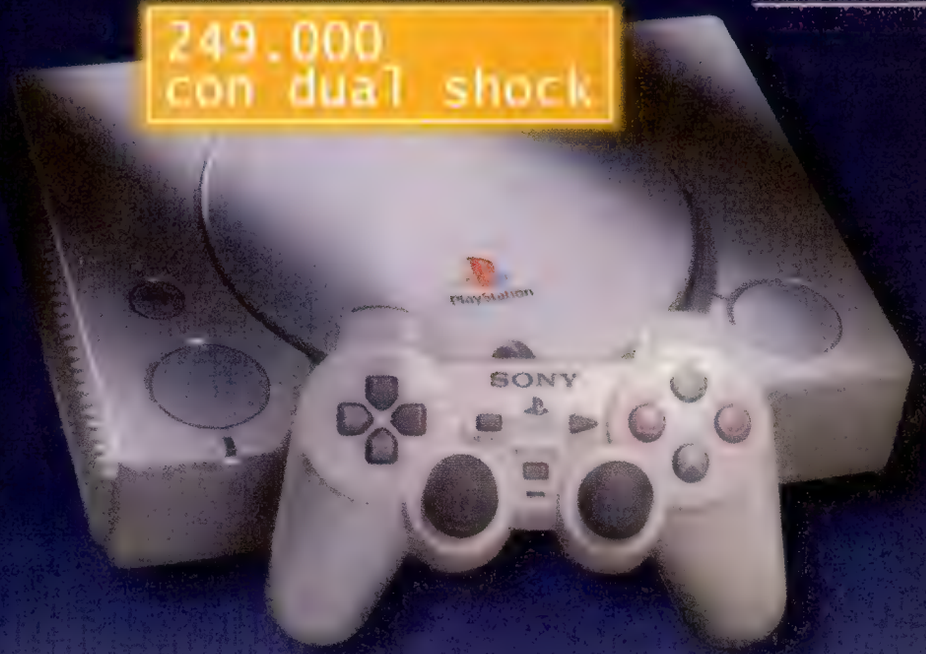
77

gli specialisti

MET

(sempre i primi!)

249.000
con dual shock



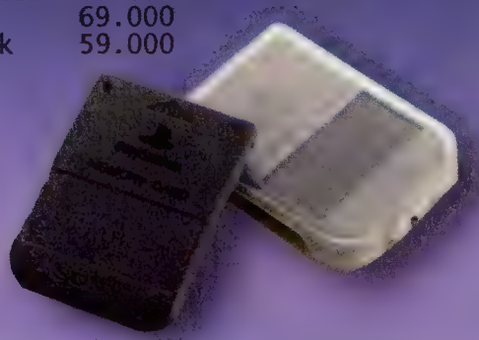
ampio catalogo
DVD Video

da oggi possiamo sostituire il gruppo ottico della vostra playstation

ogni 2 acquisti software, la spedizione è gratuita

accessori

memory card sony	29.000
joypad sony	20.000
cavo scart RGB	29.000
coppia joypad infrarossi	69.000
joystick	69.000
joypad sony dual shock	59.000



novità del mese

formula 1 98
tomb raider 3
x files
ninja

ORARI: 9.30-12.30 15.00-19.30 (LUNEDI MATTINA CHIUSO)
VENDITA PER CORRISPONDENZA
SERVIZIO ASSISTENZA ON-LINE
CASH & CARRY PER RIVENDITORI
TEL.02/54101044 (5 LINEE R.A.)
FAX.02/54101076
www.intremarket.com/micromedia

TUTTI I MARCHI SOPRA RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO LEGITTIMI PROPRIETARI

MICROMEDIA

MICROMEDIA s.n.c.
VIALE MONTENERO 12
20135 MILANO ITALY

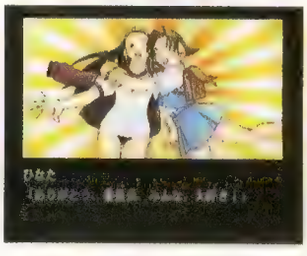
1

2

3

4

Rival Schools
United by Fate



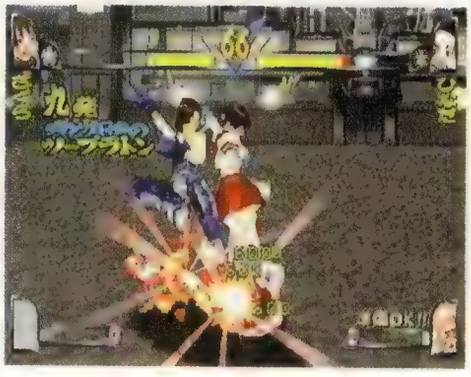
(A SINISTRA) LE SEQUENZE FINALI SONO PIÙ CURATE RISPETTO ALLE ALTRE PRODUZIONI CAPCOM.

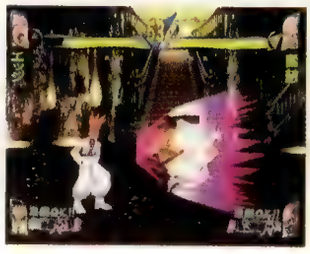
I picchiaduro Capcom sono da sempre apprezzati non solo per l'elevata qualità tecnica, ma anche per la complessa caratterizzazione dei propri protagonisti. In *Rival Schools: United by Fate* questa caratteristica appare ancora più accentuata, tanto da diventarne la principale ragione di successo nel mercato giapponese. In occasione della conversione del gioco per PlayStation, Capcom ha deciso di esaltare ulteriormente questa qualità realizzando un prodotto a cui l'etichetta di "picchiaduro" sta davvero stretta.

SAKURA E AKIRA SI ESIBISCONO NEL RIFACIMENTO DEL NONO EPISODIO DI EVANGELION.

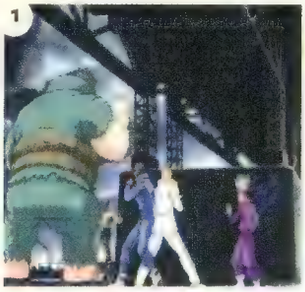
Rival Schools, o meglio *Shiritsu Justice Gakuhen Legion of Heroes*, è stato trasformato in un vero e proprio omaggio ai fan del gioco, grazie a doppiatori famosi per i dialoghi, decine di illustrazioni che appaiono durante i caricamenti, sigle di apertura e chiusura in FMV e un'inedita modalità di gioco a cui è stato dedicato un intero CD; aggiunte che impreziosiscono una conversione assai fedele all'originale, almeno nei limiti delle potenzialità tecniche di PlayStation.

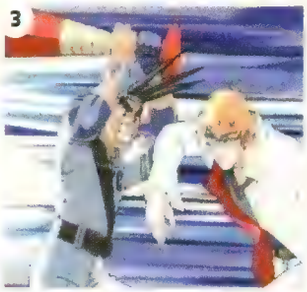
Il primo CD della versione giapponese di *Rival Schools* è dedicato alla conversione del *coin-op*. Le opzioni offerte sono piuttosto ridotte, in quanto si è preferito concentrare la maggior parte delle modalità di gioco originali nell'*evolution disk*. La schermata principale del gioco propone *Story Mode*, *Versus Mode*, accesso alle *memory card*, *Training Mode*, opzioni e *omake* (omaggio): tramite quest'ultima modalità è possibile rivedere le sequenze iniziali e finali, oltre alle illustrazioni che compaiono durante i caricamenti. Da notare che tutte le opzioni sono in giapponese, elemento che può risultare disorientante per i neofiti. La modalità a singolo giocatore vi offre la possibilità di scegliere tra 20 personaggi differenti: questi corrispondono ai 16 protagonisti e ai quattro combattenti segreti del *coin-op*, più due lottatori inediti. Nel *Versus Mode* è possibile accedere ad altri quattro personaggi segreti. La particolare meccanica di gioco di ***Rival Schools*** vi obbliga a scegliere due personaggi tra quelli disponibili: il primo affronta l'avversario in combattimento mentre il secondo funge da supporto. Nella pausa tra i *round* è possibile invertire le posizioni tra i due. Se i personaggi selezionati appartengono alla medesima scuola, i vari incontri sono preceduti e seguiti da dialoghi in giapponese che descrivono la storia contenuta nel gioco. Ad ogni personaggio sono state assegnate due sequenze finali, una *bad ending* e una *good ending*: finendo il gioco normalmente si ha accesso alla prima mentre per vedere la seconda, più lunga e complessa, è necessario concludere uno dei due *round* del combattimento con il boss finale utilizzando un attacco combinato. La meccanica di gioco trae ispirazione dalla serie ***Versus***, da cui imita le devastanti *combo* aeree e gli attacchi combinati tra due personaggi. La pulsantiera si compone di soli due tasti principali, ai quali si aggiungono altri quattro pulsanti in esclusiva per la versione PlayStation: ai primi sono assegnate le funzioni di pugno debole/forte e calcio debole/forte mentre grazie ai secondi si effettuano i super-attacchi, le schivate laterali e le prese. I colpi speciali sono eseguiti con le classiche combinazioni di mosse a cui





Titolo : RIVAL SC.: U. BY FATE
Casa : CAPCOM
Versione : GIAPPONESE
N° Giocatori: 1-2
Genere : PICCHIADURO





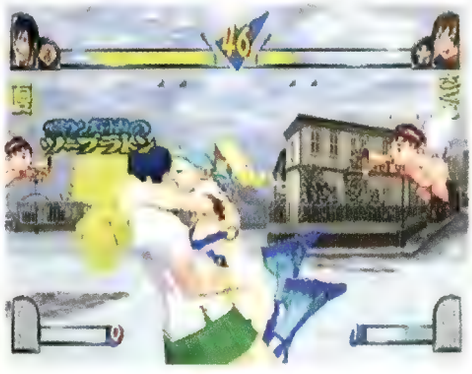
Capcom ci ha abituato sin dai tempi di ***Street Fighter II***. L'attacco combinato con il proprio compagno viene effettuato mediante la pressione contemporanea di un pulsante del calcio e del pugno della stessa potenza. Tra le altre azioni disponibili vi è la possibilità di scagliare in aria il vostro avversario per eseguire *combo* aeree, atterrare in piedi dopo una presa, rialzarsi da un atterramento attaccando e contrapporre *counter* ai colpi avversari. A differenza delle precedenti produzioni Capcom, l'accesso a queste ultime è estremamente immediato in quanto basta premere un tasto poco dopo l'attacco avversario per realizzarle. La semplicità con cui si effettuano *combo* e *counter* è stata spesso oggetto di critiche da parte degli appassionati: realizzando così facilmente certe tecniche, il gioco diventa particolarmente accessibile ai principianti, ma nel frattempo poco impegnativo per i più esperti. L'immediatezza di queste tecniche non è comunque da considerarsi un vero difetto, in quanto rende gli incontri più frenetici e imprevedibili. I veri problemi di ***Rival Schools*** riguardano il lato cosmetico che soffre di una certa mancanza di definizione, soprattutto per quanto riguarda i personaggi maschili; si verificano inoltre perdite di poligoni, soprattutto nelle inquadrature ravvicinate. Tendono a infastidire anche i caricamenti tra i *round* quando s'invertono le posizioni dei personaggi. Dal punto di vista sonoro ***Rival Schools*** appare più curato. La colonna sonora, che comprende anche alcune canzoni, non si discosta dagli elevati standard qualitativi Capcom, così come effetti e campionamenti audio. Sebbene meno complesso di altre produzioni della casa di Osaka, ***Rival Schools*** rimane comunque un buon picchiaduro, forse più adatto ai neofiti che agli esperti.

Story Mode

Il set di modalità di gioco offerte dal secondo CD di ***RS*** appare molto più completo rispetto al primo: le voci del menù comprendono l'allenamento con il professor Hayato, *Survival Mode* a due giocatori, opzioni, torneo, sottogiochi sportivi, simulazione di vita scolastica, modalità a singolo giocatore, *Versus Mode*, *Cooperation Mode* (gli attacchi combinati sono gestiti dal giocatore due), campionato, caricamento dei personaggi salvati, accesso alla *memory card* e *omake*. Tra le varie opzioni disponibili, la più singolare è senza dubbio la simulazione di vita scolastica: tramite essa potete crearvi dei personaggi da utilizzare nelle altre modalità di gioco presenti sul CD. Sebbene sia interamente in giapponese, riuscire a completare questa modalità con successo non è impossibile per chi ha una minima esperienza con simulazioni di crescita e d'appuntamenti. Il gioco ha inizio con un colloquio con la dottoressa Kyoko alla quale dovrete dare il nome, la scuola che volete frequentare, sesso, data di nascita, la vostra materia scolastica preferita e il vostro stile di combattimento. La fase di preparazione del personaggio ha termine con la creazione del volto del quale potrete decidere occhi, naso e bocca. Il primo impatto con la scuola sarà una lezione/ test del professor Hayato, la prima di sei distribuite lungo l'intero anno scolastico. Ogni lezione è dedicata ad un aspetto differente della meccanica di gioco di ***Rival Schools*** come movimento, *counter*, prese e colpi speciali. Durante l'anno scolastico dovrete scegliere a quale club associarvi e che allenamenti seguire, tutte scelte che influenzano le caratteristiche del vostro personaggio. In alcune occasioni dovrete partecipare ad alcuni sottogiochi sportivi (quattro in tutto) con cui incrementare ulteriormente le vostre potenzialità. L'interazione con gli altri personaggi avviene attraverso dialoghi interamente parlati nei quali dovrete scegliere tra alcune risposte prestabilite. Il numero e il tipo di tecniche acquisibili dal vostro personaggio dipendono dai rapporti che ha con i propri compagni di classe e professori. Dal punto di vista grafico, la simulazione di vita scolastica utilizza il medesimo motore del picchiaduro per quanto riguarda le prove sportive e le lezioni di Hayato, mentre la restante parte del gioco presenta una tipica interfaccia da simulazione di crescita. Al termine del gioco è possibile ammirare un'ulteriore sequenza animata nella quale studenti e professori si adoperano, a dire il vero senza molto successo, nella realizzazione di un film su ***Rival Schools***. Per un appassionato di simulazioni di crescita e animazione giapponese, l'*Evolution Disk* vale da solo il costo del gioco. La presenza del CD nella versione occidentale del gioco appare per il momento incerta: auguriamoci che Capcom USA decida per la sua inclusione.

GLI ATTACCHI COMBINATI DELLE RAGAZZE POSSIEDONO NORMALMENTE EFFETTI CURATIVI.

DIEGO



RIVAL TRIX

Per accedere alle quattro versioni inedite di Hinata, Natsu, Tiffany e Kyoko dovete terminare il gioco con le versioni standard delle quattro suddette combattenti. Questi nuovi personaggi si differenziano dai precedenti nell'abbigliamento e nell'attacco combinato, costituito ora da tecniche offensive anziché curative.

Commento **Sebbene non esente da difetti sia dal punto di vista tecnico che da quello grafico, *Rival Schools: United by Fate* è un picchiaduro immediato e divertente. L'eccellente caratterizzazione dei personaggi, la varietà delle mosse e gli splendidi disegni lo rendono particolarmente adatto ai cultori dell'animazione nipponica, che saranno sicuramente catturati dal suo irresistibile stile *anime*. L'*Evolution Disk* è un'aggiunta geniale e coraggiosa: peccato che l'elevata presenza di testo giapponese non lo renda molto accessibile al pubblico comune.**

Pro...

- *Stile grafico accattivante*
- *Controlli immediati*

Contro...

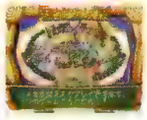
- *Occasionale perdita di poligoni*
- *Fastidiosi caricamenti tra i round*

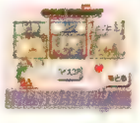
La Pagella...

Grafica	**84**
Sonoro	**92**
Giocabilità	**88**
Longevità	**90**
Originalità	**86**

89

Gunbarl





Non fatevi spaventare dalle scritte in giapponese dei menu: sono tutte tradotte nel libretto delle istruzioni.

Lo stage con le pecore da tosare è uno dei più assurdi di tutto il gioco.

La vita degli utenti di PlayStation PAL è veramente difficile e frustrante: come dimenticare infatti i mesi e mesi di depressione causati dalle continue implorazioni agli amici possessori della console in versione giapponese che, fino a poco tempo fa, unici ed eletti, godevano del privilegio di potersi dilettare col mitico *Gun Bullet*?

Le squallide ed umilianti scuse per farsi invitare a casa dei fortunati colleghi, per una partita a quello che può considerarsi uno dei titoli più divertenti della storia dei videogiochi, stavano cominciando a non funzionare più quando, in un fausto giorno del giugno 1998, gli utenti PAL riuscirono a vedere la luce in fondo al tunnel: Namco aveva deciso di distribuire ufficialmente anche in Europa il proprio capolavoro sotto il nome di ***Point Blank***. Le scene di tripudio si sprecarono, le vendite di pistole *Guncon* subirono un'impennata, i possessori di PlayStation PAL cominciarono a disdire le sedute dallo psicologo necessarie per guarire da una grave forma di complesso di inferiorità nei confronti dei videogiocatori giapponesi... A questo punto, cari utenti PAL, cercate di farvi forza. Sappiate che non è bello neanche per il sottoscritto sconvolgere il clima idilliaco che si sarà venuto a creare nelle vostre case dopo la pubblicazione di *Point Blank*, ma il mio ruolo mi impone di comunicarvi senza rimorsi la notizia che probabilmente vi farà ripiombare nel baratro dello sconforto: ebbene, è ufficialmente uscito ***Gunbarl***, il seguito di ***Gun Bullet***. *"Beh"* vi starete chiedendo *"dov'è il problema?"*. Il problema è che... ehm... è disponibile solo in versione giapponese. Aaargh!!!

[redacted]

Lo scopo del gioco è sempre lo stesso: come avveniva in ***Point Blank***, anche in Gunbarl dovrete avventurarvi, in compagnia della vostra fedele pistola *Guncon*, sparando a destra e a manca in un mondo caratterizzato da situazioni e personaggi tra i più strampalati che vi sia mai capitato di vedere in un videogioco. Una volta caricato il CD e ammirato il simpatico FMV introduttivo, potrete cominciare a farvi largo a colpi di pistola tra i vari menu. Dalla schermata di selezione principale potrete quindi decidere di recarvi nell'area di allenamento (nella quale farete pratica esercitandovi in alcuni stage a vostra scelta), di entrare nel *Theme Park* (in pratica uno *story mode* che sostituisce quella sorta di gioco di ruolo presente nel *prequel*), di organizzare un torneo tra amici (con il *Party Play*) o, infine, di avventurarvi nel *Castle of Gunbarl* (niente paura, è solo la sezione nella quale vi potrete divertire con la modalità *arcade* del gioco). All'interno del menu delle opzioni, oltre a procedere alla centratura dello schermo, potrete calibrare l'arma o, nel caso non la possediate, scegliere di sostituirla con il joypad (anche se, ovviamente, l'acquisto del presente titolo ha pochissimo senso per coloro che non abbiano a disposizione la *lightgun* Namco). Va sottolineato che, probabilmente resisi conto del gran numero di videogiocatori occidentali che preferiscono avere subito tra le mani la versione giapponese dei propri prodotti, i responsabili Namco hanno opinatamente provveduto a inserire nella confezione di ***Gunbarl*** un secondo manuale di istruzioni contenente la traduzione (in inglese) di tutte le scritte in caratteri *kanji* presenti all'interno del gioco: non avrete quindi alcun problema a orientarvi subito tra tutte le possibilità offerte dal titolo...

Titolo : **Gunbarl**
Casa : **Namco**
Versione : **Giapponese**
N° Giocatori: **1-2**
Genere : **Shooting Game**

[redacted]

Qualunque sia la modalità scelta, il fulcro del gioco consiste sempre nel portare a termine una serie di piccole missioni. A seconda delle circostanze, un'intuitiva schermata di *briefing* vi fornirà le informazioni sugli obiettivi che dovrete colpire, su quelli da evitare, sul tempo a disposizione e così via; subito dopo, l'apertura di un sipario darà inizio all'azione e a questo punto toccherà a voi cominciare ad agire sul grilletto.
Ovviamente la caratteristica principale che aveva consentito a ***Point Blank*** di distinguersi dalla massa degli shooting game ultraviolenti, ovvero l'assoluta demenzialità degli obiettivi da portare a termine e l'incredibile simpatia dei protagonisti del gioco, è stata conservata *in toto* in ***Gunbarl***. Potrete quindi divertirvi con le nuove versioni di alcuni *stage* mitici (stavolta invece di distruggere un'automobile dovrete addirittura abbattere a colpi di pistola la casa in cui vivono il Dr. Don e il Dr. Dan!) o con missioni completamente nuove (dovrete ad esempio stappare una bottiglia di spumante con un solo colpo, denudare i due protagonisti del gioco facendo a pezzi l'armatura che indossano, risolvere una semplice operazione matematica colpendo il numero corrispondente al risultato tra quelli visualizzati sullo schermo (...così via). Per darvi un'idea del clima strampalato che regna nel gioco basta citare lo *stage* in cui l'obiettivo consiste nel tosare a colpi di pistola alcune pecore o quello in cui dovrete colpire l'animale, tra quelli esposti, di cui uno speaker avrà imitato il verso (particolare simpaticissimo: se dopo alcuni secondi non avrete ancora individuato lo sfortunato al quale sparare, questo si tradirà cominciando a tremare di paura...).

[redacted]

Un confronto tra ***Gunbarl*** e il suo predecessore è quasi obbligatorio. Bisogna subito dire che, essendo molto simili per quanto riguarda la fase giocata vera e propria, a livello di *gameplay* i due titoli si situano sugli stessi livelli di eccellenza. L'azione è

sempre frenetica, il divertimento raggiunge in parecchi casi livelli paurosi (e li supera nel gioco a due contro un amico) e il coinvolgimento è assoluto: dopo qualche ora con la pistola in mano vi sarete così calati nella parte che comincerete a guardare con un occhio diverso anche il vostro fedele gatto... La *Guncon* diventerà il prolungamento naturale del vostro braccio; la sua precisione da una parte condannerà impietosamente i vostri errori, dall'altra gratificherà la vostra abilità di cecchini quando, dopo parecchie ore di pratica, riuscirete finalmente a completare gli *stage* con il 100% di bersagli colpiti. Anche per quanto riguarda l'aspetto grafico i programmatori paiono aver prestato orecchio all'adagio secondo cui "squadra che vince non si cambia": più che a cercare di sfruttare a fondo le potenzialità della console Sony si è quindi puntato anche stavolta a proporre su schermo situazioni e personaggi il più possibile simpatici e divertenti. Le costruzioni poligonali sono quasi completamente assenti, ma vi posso assicurare che raramente il design bidimensionale si è dimostrato funzionale ad un gioco come in questo caso. Un appunto si potrebbe forse rivolgere al sistema di caricamento, leggermente velocizzato rispetto a ***Point Blank***, ma sempre piuttosto assillante. La fase di contorno all'azione vera e propria è stata invece decisamente migliorata grazie all'introduzione di alcune nuove modalità di gioco (nella sezione *arcade*, ad esempio, è presente una specie di *Survival Mode* nel quale dovrete scalare una torre completando i vari *stage*) e di un discreto numero di simpatiche schermate statistiche (in una vi sarà addirittura mostrato un grafico delle vostre prestazioni balistiche). Per concludere segnalo che lo *story mode* (accessibile nella sezione *Theme Park*) stavolta è abbastanza fruibile nonostante la barriera linguistica: anche saltando a piè pari le schermate con le scritte in *kanji* non avrete molti problemi a capire ogni volta ciò che bisogna fare.

IGOR

SI RINGRAZIA
BG GAMES
PER IL CD

VEDIAMO SE CAPITE QUALE FAMOSO GIOCO NAMCO HA ISPIRATO QUESTO STAGE...

Commento **A mio avviso l'unica pecca di *Gunbarl* consiste nel fatto di essere uscito così a breve distanza dalla pubblicazione in Italia di *Point Blank*. In effetti i due titoli sono molto simili sotto tutti gli aspetti (e come avrete notato anche il voto finale assegnato è lo stesso) tant'è che l'uno potrebbe essere tranquillamente considerato come un mero *data disk* dell'altro. Bisogna dunque dire che se vi aspettavate da *Gunbarl* dei notevoli miglioramenti a livello di realizzazione tecnica o delle particolari novità per quanto riguarda il *gameplay*, rimarrete profondamente delusi. D'altra parte qualsiasi cambiamento radicale avrebbe significato rovinare del tutto lo spirito di un titolo (*Point Blank*) già di per sé praticamente perfetto.**

Pro...

- *Sempre più divertente*
- *In due è qualcosa di epico!*

Contro...

- *È appena uscito **Point Blank** PAL*
- *Ancora molti caricamenti*

La Pagella...

Grafica : **75**
Sonoro : **88**
Giocabilità : **95**
Longevità : **93**
Originalità : **80**

91

DraGoN Game

di Vicini Cristian
via Grigna N°10
Canzo 22035 (CO)

VENDITA PER CORRISPONDENZA

tel/fax: 031/684085

PLAYSTATION:
Playstation dual shock L 249.000
Playstation value pack DISPONIBILE
ACCESSORI ATOMIC:
Prolunga joypad L 19.000
Joypad L 29.000
Memory card 1mb L 30.000
Memory card 8mb L 49.000
Action replay L 65.000
ACCESSORI ORIGINALI:
Joypad L 39.000
Dual shock L 65.000
Multitap L 89.000

GIOCHI:
Alundra ITA L 89.000
Breath of fire 3 pal L99.000
Blaze and blade RPG Disp.
Bust a move 3DX L.79.000
Bomberman world Disp.
Colin Mac Rae R. L 89.000
Crisis beat L 129.000
Cardinal synd. L 89.000
Castelvania L 89.000
Dead or alive L 89.000
Discworld 2 L 85.000
Duke nukem L 95.000
Diablo Disp.
Elem. gearbolt L 119.000
Einhander L 119.000
Enigma JAP L 159.000
Evangelion L 149.000
Final fantasy 7 L 89.000
Final fantasy 8 Prenot.
Formula 1 '97 L 89.000
Fighting force L 89.000
G - Darius JAP L 139.000
Guilty gear Disp.
Gran turismo PAL L.89.000
Granstream saga L.125.000
Ghost in the shell L 89.000
Heart of darkness L 89.000
I.S.S. PRO 98 L.99.000
King of fighter '97 L135.000
Lunar s.s.story L149.000
Metal gear solid L.139.000
Marvel s. Heroes L 99.000
Mortal kombat 4 L.99.000
N 20 L.99.000
Ninja L.99.000
NHL '98 L 89000
NBA live '98 L 85.000
ONE L 89.000
Parasite eve Disp.
Poket fighter L 129.000
Premier manager L 85.000
Penny racer L 69.000
Point blank L 79.000
Phat air e.Snowboar. TEL.
Pang collection L..99.000
Resident evil 2 L.85.000
Rage racer L 85.000
Rival schools DISP
Soul divide DISP
Street fighter coll. L 99.000
Sensi. soccer2000 L99.000
Street fighter EX+ L115.000
Soukaigi JAP L159.000
Slayer royal JAP L 159.000
Super adventure Rockman 3 cd-rom JAP L 129.000
Smaal soldier TEL.
silouette mirage TEL.
Tekken 3 USA L 119.000
" " " L.89.000
Time crisis L 89.000
Total NBA '98 L 79.000
Thunder force 5 L 139.000
Tomb rider 2 L 89.000
Winning eleven 3
Konami France'98 L139.000
Wild nine TEL.
Wild arms L 129.000
Vigilante 8 L 99.000
TELEFONARE PER I TITOLI NON IN LISTINO.

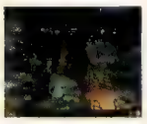
SI EFFETUANO MODIFICHE EURO/JAP/USA

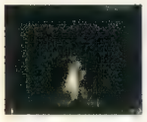
VENDITA TELEFONICA E CONSEGNE IN TUTTA ITALIA
CONSEGNA IN 24/48 ORE

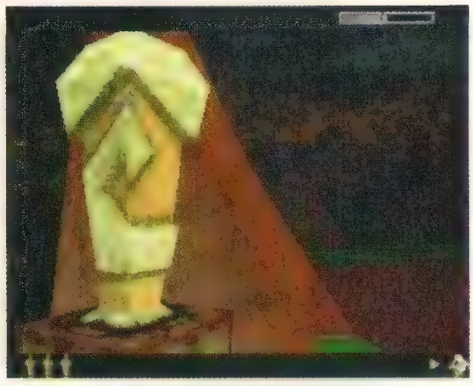
CONTATTACI PER ANTEPRIME E NOVITA'....
PRENOTA GIA' DA ORA IL TUO NUOVO DREAM CAST
SEGA RALLY 2
DAYTONA 2
D2
VIRTUA FIGH. 3
VIRTUA STRIKER
SCONTI SULLE PRENOTAZIONI

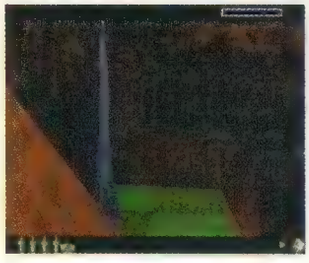
INOLTRE TITOLI NUOVI E USATI PER SEGA SATURN NINTENDO 64 MEGA DRIVE

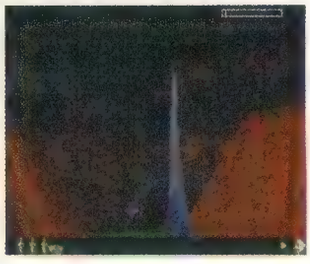
Sentinel Returns



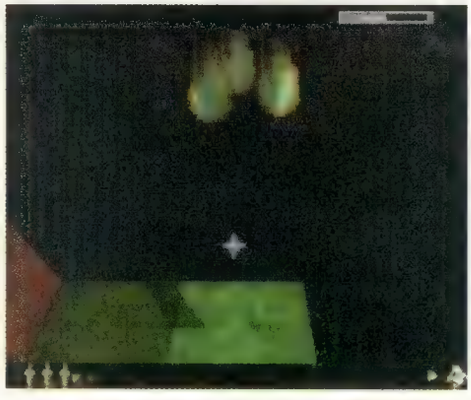


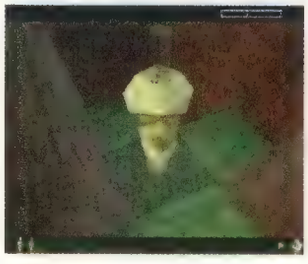






Sembra proprio che la moda dei *remake* abbia ormai invaso anche gli schermi di PlayStation: in questi ultimi mesi infatti molte, anzi troppe, *software house* hanno prodotto decine e decine di giochi sfruttando la popolarità e la struttura di vecchi titoli. Se in alcuni casi il risultato è stato perlomeno apprezzabile, molte volte le poche innovazioni, che riguardavano soprattutto la realizzazione tecnica (quindi senza nessuna novità a livello strutturale); non sono state sufficienti a interessare i nuovi videogiocatori, abituati a titoli sempre più complessi.





ASSORBITE GLI OGGETTI PRESENTI NELL'AREA DI GIOCO PER GUADAGNARE ENERGIA...

Sentinel Returns appartiene purtroppo a quest'ultima categoria visto che i programmatori di Psygnosis non sono stati in grado di apportare le modifiche necessarie ad adattare questo storico titolo alle potenzialità di PlayStation. La struttura di gioco è rimasta quindi completamente immutata e il giocatore deve riuscire, per passare al livello successivo, ad eliminare la sentinella situata al termine di ogni stage; per far questo bisogna assorbire energia dagli oggetti circostanti e sfruttarla poi per creare dei cloni, utili appunto a raggiungere la sentinella che è situata sulla vetta di una montagna. Per rendere il tutto più difficile, oltre alla necessità di studiare con attenzione il percorso da seguire, sono stati inseriti alcuni nemici che cercheranno in tutti i modi di raggiungervi e di farvi perdere una vita. Lo schema di gioco è decisamente semplice quindi, ma proprio questo schema, come sa bene chi ha provato il primo *Sentinel*, è stato in grado di divertire un'intera generazione di videogiocatori. Peccato che *Sentinel Returns* risenta di una lentezza cronica negli spostamenti e che, vista la poca varietà d'azione, già dopo pochi livelli la noia prenda il sopravvento e diventi ben presto una sensazione ricorrente. A questi difetti bisogna poi sommare anche una realizzazione tecnica decisamente al di sotto della media: è difficile credere che *Sentinel Returns* giri sulla medesima console che ha a propria disposizione veri e propri capolavori grafici quali *Tekken 3* e *Gran Turismo*, e solo la poca volontà da parte dei programmatori potrebbe giustificare un *look* così dimesso e povero di particolari. Decisamente poco accattivante anche il sonoro, tanto nelle musiche quanto negli effetti. E' vero che al tempo della sua uscita originale *Sentinel* aveva riscosso un notevole successo, ma questo fatto non è sufficiente per riproporci ad anni di distanza lo stesso titolo senza alcuna innovazione e soprattutto senza un *look* adatto all'occasione. Probabilmente i nostalgici e tutti coloro che rimpiangono le produzioni anni '80 potrebbero anche rimanere soddisfatti da questa riedizione, ma sinceramente non ritengo sia il caso di consigliare ai possessori di PlayStation l'acquisto dell'ultimo titolo Psygnosis.

END

Commento **Oltre ad essere decisamente poco accattivante da vedere, *Sentinel Returns* risente di una lunga serie di difetti a livello strutturale che ne minano in maniera evidentissima la giocabilità; il sistema di controllo risponde infatti in maniera troppo lenta e, più in generale, l'azione soffre di un'eccessiva ripetitività che porta già dopo poche partite alla noia. Su livelli primitivi si attesta poi anche la realizzazione tecnica che, come abbiamo già avuto modo di dire, è decisamente troppo semplice e indegna per una console delle potenzialità di PlayStation. E' vero che chi ha amato l'originale potrà ritrovare in *Sentinel Returns* quasi tutte le caratteristiche di quel classico (in fondo si tratta di una semplice conversione con qualche adattamento a livello grafico), e per qualcuno questo potrebbe essere sufficiente a giustificarne l'acquisto, ma personalmente penso che questo non sia abbastanza per salvare il gioco dall'insufficienza.**

Titolo : SENTINEL RETURNS
Casa : PSYGNOSIS
Versione : EUROPEA
N° Giocatori : 1
Genere : STRATEGICO

PRO...
- *E' Sentinel*
- *Retrogaming anyone?*

CONTRO...
- *Struttura di gioco primitiva*
- *Realizzazione tecnica mediocre*

LA PAGELLA...

Grafica : **30**
Sonoro : **28**
Giocabilità : **55**
Longevità : **45**
Originalità : **70**

48

RISERVATO AI RIVENDITORI

la nostra
PRIMA
QUALITÁ
è la
VELOCITÁ.

importazione e distribuzione

MYSOFT

videogiochi per console

PlayStation

NINTENDO64

SEGA SATURN

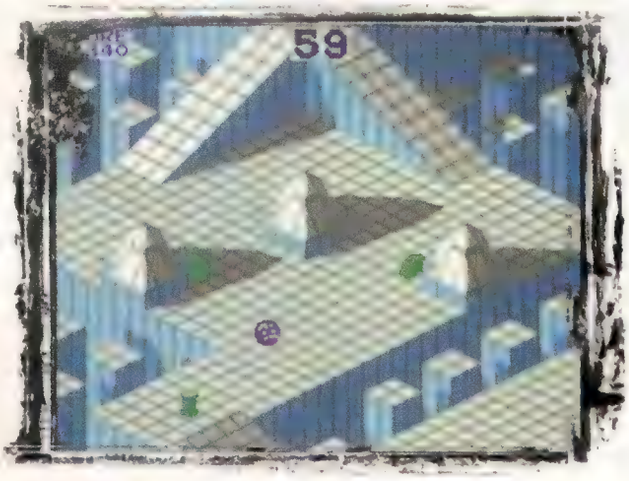
DVD digital video disc

www.mysoft.it • e-mail.mysoft@mysoft.it

I nomi citati sono marchi registrati dalle rispettive case produttrici. Tutti i diritti sono riservati.

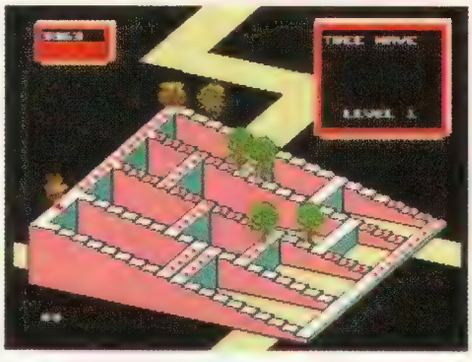
C.SO DUCA DEGLI ABRUZZI, 81 - TORINO - TEL. 59.60.16•59.59.17 - FAX 50.99.387•50.99.394

Williams Arcade Greatest Hits 2



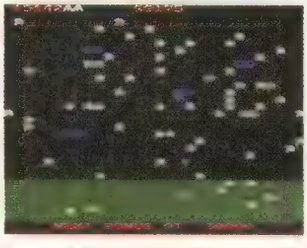
(A sinistra) In Gauntlet è possibile giocare anche in compagnia di un amico.

(Sotto) In Crystal Castle bisogna raccogliere tutte le gemme evitando i nemici presenti: questa mi sembra di averla già sentita...



Tutti i lettori di *SPC* che all'inizio degli anni '80 muovevano i primi passi nel mondo dei videogiochi conosceranno certamente alla perfezione la storia di Atari e i leggendari *coin-op* prodotti da questa mitica casa; proprio a una parte di questi epici giochi è stata dedicata una *collection* (o, per meglio dire, una serie, visto che questo è il *sequel* di un prodotto disponibile sul mercato da un paio d'annetti) che contiene ben sei titoli ovvero *Millipede, Gauntlet, Crystal Castle, Road Blaster, Marble Madness* e *Paperboy*.
E' difficile descrivere in così poco spazio, a chi non ha mai avuto modo di provarli, tutte le caratteristiche di questi titoli, ma cercherò di riassumerne in breve la struttura di gioco.
Iniziamo con *Millepede*, che altri non è che un semplice sparatutto, mentre *Guantlet* è un titolo ambientato all'interno di un labirinto in cui nei panni di un potente eroe bisogna riuscire a eliminare tutti i nemici presenti per poter passare al livello successivo. *Crystal Castle* invece è una variazione sul tema di *Pac-Man*, in cui la principale innovazione è la visuale pseudo-tridimensionale utilizzata per inquadrare l'azione e *Road Blaster* è un gioco di guida, piuttosto monotono, in cui si possono distruggere i concorrenti avversari utilizzando una mitragliatrice posta sulla macchina. In *Paperboy* si ha la possibilità di impersonare il classico ragazzino americano che consegna i giornali porta a porta in bicicletta e bisogna, evitando diverse insidie, riuscire a mandare i quotidiani nell'apposita cassetta (o sulla porta) senza distruggere i vetri delle case, mentre nell'ultimo titolo di questa *collection*, ovvero *Marble Madness*, il compito del giocatore è quello di condurre una biglia attraverso saliscendi e insidie ambientali di ogni genere fino alla fatidica meta. Rispetto alle versioni originali, nulla è cambiato tanto nella struttura di gioco quanto nella realizzazione tecnica; i sei titoli presenti sono infatti fedeli riproduzioni dei *coin-op* e non sono state aggiunte novità o migliorie che sfruttino le capacità della console Sony. Questa scelta certamente accontenterà i nostalgici, ma potrebbe deludere i giocatori più giovani, ormai abituati a una grafica sempre ricca di dettagli e animazioni; un titolo come *Williams Arcade Greatest Hits 2* rimane comunque dedicato a una precisa fascia di utenza e difficilmente potrà essere apprezzato da chi non ha vissuto nel periodo in cui le versioni originali imperversavano nelle sale giochi mondiali.

END



Titolo : Williams A. G.Hits 2
Casa : GT Interactive
Versione : Americana
N° Giocatori : 1-2
Genere : Retrogaming

Commento **Come già scritto nella recensione, *Williams Arcade Greatest Hits 2 (The Atari Collection)* è un prodotto chiaramente dedicato ai giocatori che hanno potuto apprezzare questi titoli qualche annetto or sono in sala giochi e difficilmente potrà interessare i più giovani possessori di PlayStation. Rispetto ai *coin-op* originali nulla è cambiato, sia per quanto riguarda la realizzazione tecnica che per la struttura di gioco, nel bene e nel male. Ovviamente se i cosiddetti nostalgici non potranno che essere soddisfatti di questa scelta, i più giovani potrebbero rimanere delusi da grafica e sonoro decisamente spartani; insomma, un titolo sufficiente e nulla di più, adatto principalmente a tutti coloro che rimpiangono il decennio scorso.**

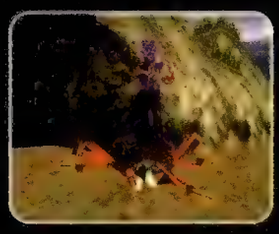
Pro...
- *Buona giocabilità*
- *Ottimo CD per i nostalgici*

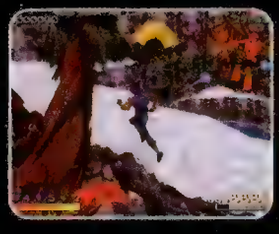
Contro...
- *Grafica e sonoro preistorici*
- *Un paio di titoli mediocri già all'epoca*

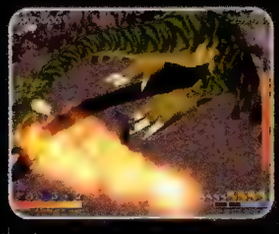
La pagella...

Grafica	**NG**
Sonoro	**NG**
Giocabilità	**75**
Longevità	**75**
Originalità	**NG**

70

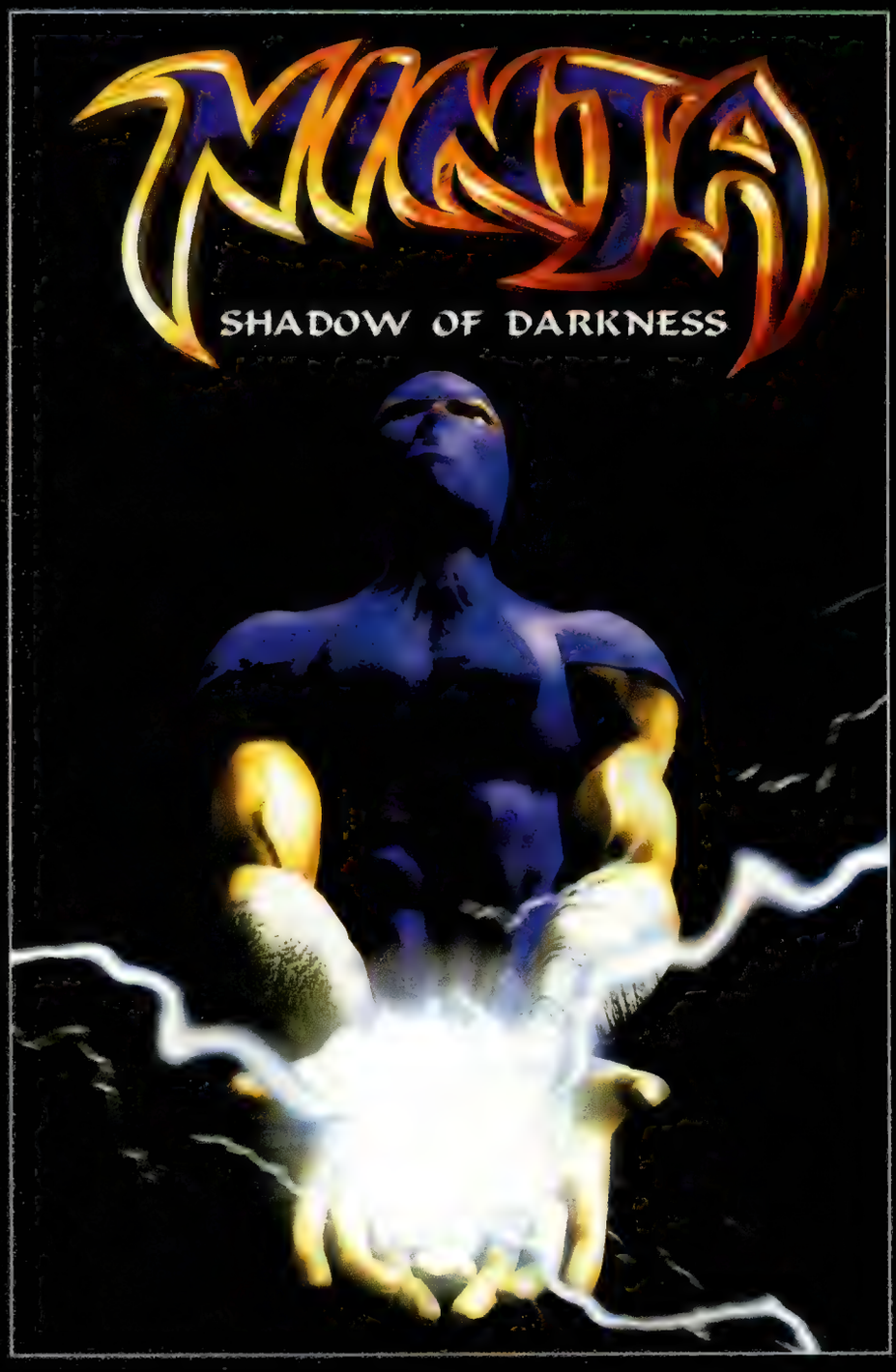






NINJA

SHADOW OF DARKNESS



CORE

EIDOS INTERACTIVE

PlayStation

COMPLETAMENTE IN ITALIANO

Avventura e azione nel magico mondo dei Ninja!
Nel mondo di Kurosawa il giovane ninja è convolto in una storia di demoni, rituali e sacrifici. Ninja, Shadow Of the Darkness, porta voi al centro di questa mistica avventura, dove dovrete affrontare decine di pericoli e nemici utlizzando un vasto arsenale di armi, incantesimi e le più segrete conoscenze della scuola di combattimento Ninja.

- **Gioco realizzato in 3D con prospettiva in 3ª persona.**
- **Inquadrature intelligenti e dinamiche che portano sempre al centro dell'azione coinvolgendo il giocatore ai massimi livelli.**
- **4 grandi ambienti di gioco, ognuno diviso in livelli.**
- **Numerose mosse speciali, magie e armi a disposizione.**
- **Grafica dettagliata e realistica.**

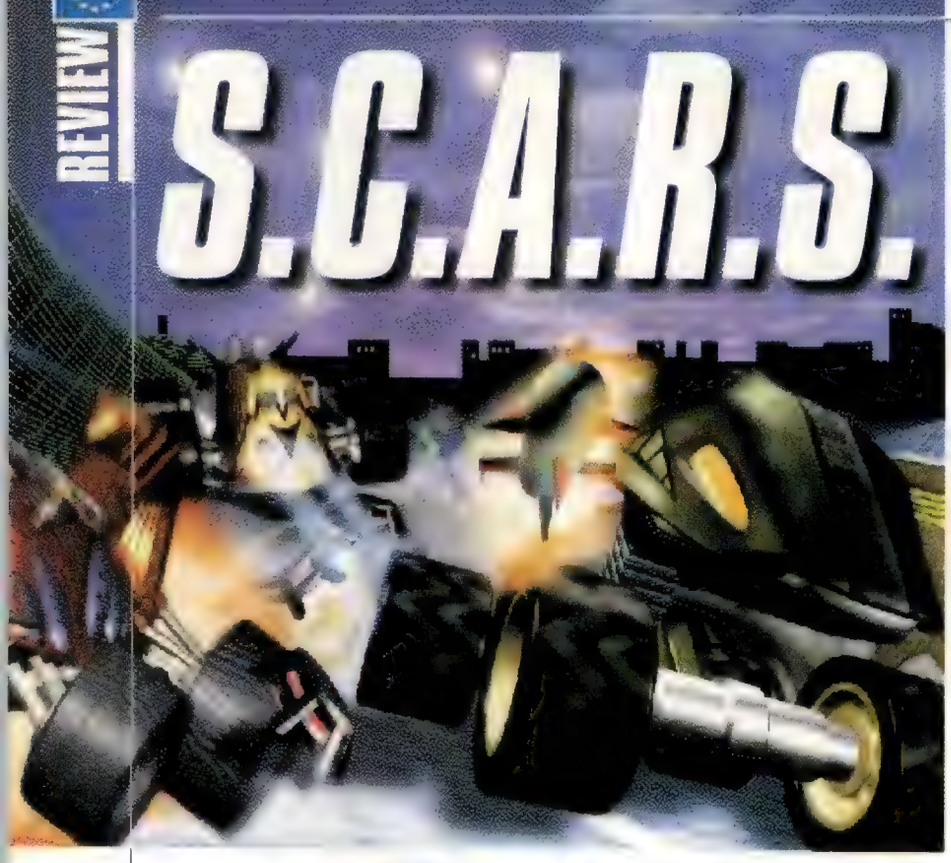
TI ASPETTIAMO DAL 22 AL 26 OTTOBRE AL PADIGLIONE 25 smau 1998

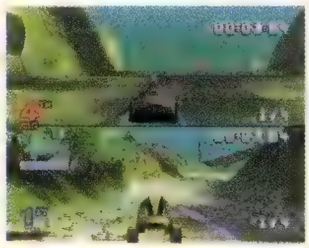
HALIFAX

HALIFAX SpA - Via Bisceglie, 71 - 20152 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

www.halifax.it

S.C.A.R.S.

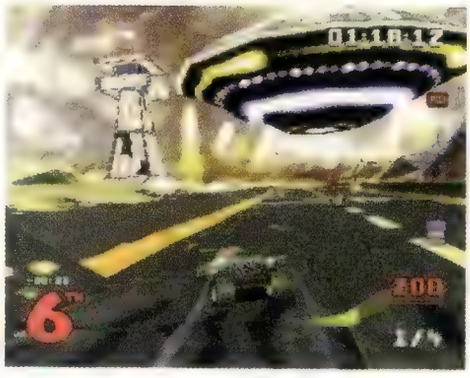




Correva l'anno di grazia 1996 quando, forse in preda a un (secondo) attacco di invidia nei confronti di *Super Mario Kart*, Vivid Image e Ubi Soft decisero di comune accordo di offrire al mondo le versioni a 32-bit di *Street Racer* (già pubblicato in precedenza nei formati Megadrive e Super NES).
L'impianto di gioco era in effetti lo stesso del capolavoro Nintendo, in cui nulla o quasi era stato modificato; del resto squadra che vince non si cambia, e questo è un dato di fatto, ma molti videro in *Street Racer* un semplice tentativo di cavalcare l'onda lunga del successo di Mario e soci. Tentativo che non godeva però della stessa, impeccabile perfezione tradizionalmente associata a *Super Mario Kart*, e che lasciò l'amaro in bocca a più di un utente, cedendo il passo alle numerose simulazioni automobilistiche pubblicate in quel periodo. Ora, a due anni di distanza, Vivid Image ci riprova, cambiando completamente l'ambientazione e il motore di gioco, e mantenendo inalterata l'idea di base.

MA È MAI POSSIBILE CHE NEGLI ULTIMI ANNI DEBBA COMPARIRE IN QUALSIASI VIDEOGIOCO ALMENO UN LIVELLO DEDICATO A UFO, ALIENI, AREA 51 E COMPAGNIA BELLA?

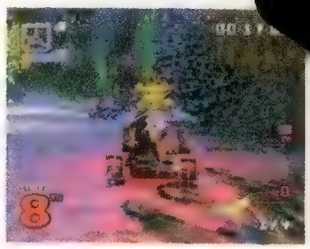
La storia di *S.C.A.R.S.* parla di un ipotetico futuro in cui nove supercomputer hanno assunto il controllo dell'universo, evolvendosi sino a divenire autosufficienti e pienamente coscienti delle emozioni umane. Tra queste, ovviamente, figura anche la noia, ed è per questo che i magnifici nove decidono di dedicarsi a una versione riveduta e corretta delle antiche corse automobilistiche, così popolari presso la civiltà umana. Va da sé però che entità così potenti non potevano certo accontentarsi di uno sport così sorpassato, ed è per questo che le gare in *S.C.A.R.S.* vengono corse da veicoli decisamente particolari, disegnati per riprendere i tratti caratteristici di nove animali. Le vetture sono inoltre dotate di appositi alloggi per diverse armi, che andranno raccolte lungo la corsa e utilizzate per intralciare gli avversari, aggiungendo una nuova (si fa per dire) dimensione alla semplice gara di velocità.



Titolo : S.C.A.R.S.
Casa : UBISOFT
Versione : EUROPEA
N° Giocatori: 1-4
Genere : RACING

BUONO **SCARSO**

Riassumendo: nove veicoli bizzarri, nove piste contorte e fuori dal mondo, nove indispensabili armi e l'immancabile possibilità di sfidare gli amici (per un massimo di quattro giocatori umani, e non nove come sarebbe stato logico a questo punto). Tutti questi elementi costituiscono la base dei giochi in "stile *Super Mario Kart*", e l'ultimo nato di casa Ubi Soft non fa nulla per nascondere la propria appartenenza a questo genere; in *S.C.A.R.S.* infatti le innovazioni latitano pericolosamente e il gioco si sviluppa rigidamente sui binari fissati anni fa da Nintendo. Anche le modalità di gioco sono estremamente classiche, con le solite coppe da affrontare in sequenza e l'usuale prova contro il tempo; l'unica concessione all'originalità è la sezione denominata "Sfida", in cui al termine di ogni coppa bisognerà gareggiare contro una delle auto bonus per poi ritrovarla (in caso di vittoria) tra quelle selezionabili. Da qui in poi, però, il copione si sviluppa in parallelo con quello del vetusto *Street Racer*, di cui *S.C.A.R.S.* sembra costituire un semplice aggiornamento in chiave moderna. I ridicoli veicoli del predecessore sono comunque spariti, e questo è indubbiamente un bene, ma anche il *design* "animalesco" dei nuovi automezzi non convince appieno, riportando a galla tristi ricordi di plasticose vetture radiocomandate con fauci apribili a comando. Anche in questo caso ogni macchina presenta caratteristiche distintive ben precise, che ne definiscono parametri come il *grip* in curva, l'accelerazione, la velocità massima e così via: peccato che, esattamente come accadeva in *Street Racer*, una volta lasciate alla CPU tutte le auto vadano fortissimo, indipendentemente dalle relative specifiche tecniche. Questo ci porta ad un'altra fastidiosissima magagna ereditata da *Street Racer*, ovvero la "legge" secondo la quale quasi tutte le gare non vinte dal giocatore umano vengono conquistate dalla stessa vettura della CPU, a cui verranno regolarmente accreditati ulteriori punti bonus non verificabili; un sistema del genere finisce per obbligare l'utente a vincere su tutte le piste, dato che solo il primo posto nella graduatoria finale viene premiato con l'avanzamento alla coppa successiva. Personalmente trovo snervante una condotta di questo tipo, soprattutto in un gioco in cui (ed è questo il caso di *S.C.A.R.S.*) si rischia peren-



nemente di essere colpiti da missili e altre calamità nell'esatto momento in cui si sta per tagliare il traguardo, con le auto avversarie che sfrecciano dappertutto e affrontano a manetta anche le curve più difficili.

Vas Bonus

Il confronto con la CPU è in effetti un aspetto interessante del gioco, nonché piuttosto irritante. Vedere un'auto-squalo (magari scartata in virtù del pessimo *grip*) che sotto il controllo della PlayStation pennella alla perfezione tutti i tornanti, mentre voi col vostro massiccio elefante non riuscite nemmeno a tenere la corda, è già di per sé un'esperienza decisamente probante; se poi aggiungiamo il fuoco incrociato delle auto computerizzate (che seminano continuamente razzi, barriere e calamite) la situazione diventa drammatica. In questo l'aderenza di ***S.C.A.R.S.*** ai dettami di ***Street Racer*** è quantomeno preoccupante, dato che denota una palese mancanza di evoluzione e razionalizzazione del vecchio *concept*. Il fatto che si abbia sempre l'impressione che la CPU stia barando non depone certo a favore della giocabilità e del coinvolgimento, così come può risultare irritante il modello di guida adottato; quest'ultimo tenta di imporre la derapata come stile dominante, ma finisce per risolversi in un continuo sforzo per tenere l'auto in pista anche nelle curve più banali (compito in cui non si viene affatto aiutati dall'impreciso rilevamento delle collisioni). A parziale riscatto di *S.C.A.R.S.* contribuisce comunque il discreto motore 3D, che pur se afflitto dagli abituali fenomeni di *pop-up* esibisce ottimi algoritmi di *light sourcing* e un buon *frame rate*; soddisfacenti anche le *texture* e le dimensioni degli autoveicoli, mentre è senza infamia e senza lode la sezione audio.

SHRAPNEL

Commento **Sebbene le mie parole possano lasciar intuire il contrario, *S.C.A.R.S.* non è un gioco brutto nel classico senso del termine; è semplicemente poco interessante, nonché appesantito da un *gameplay* decisamente datato e poco onesto. Rimangono comunque diversi punti positivi, tra cui il *track design* e la buona longevità garantita dalla modalità *multiplayer*, ma la mancanza di originalità e ispirazione renderà senza dubbio la vita difficile all'ultima fatica di Vivid Image.**

Pro...

- *Buon motore grafico*
- *Modalità multiplayer*

Contro...

- *Gameplay mal bilanciato*
- *Poco interessante*

In Pagella...

Grafica : **82**
Sonoro : **63**
Giocabilità : **72**
Longevità : **78**
Originalità : **54**

72

IL MEGLIO PER PLAYSTATION C'E' E... COSTA MENO, DA: ITALSAT
98071 Capo d'Orlando (Messina) Via A. Volta, 22 - INTERNET: WWW.ITALSAT.COM
PREZZI IVA 20% INCLUSA - SPEDIZIONI CON CORRIERE IN 48 ORE - CHIUSO LUNEDI' MATTINA - ORARIO: 09,30/13,00 - 16,30/20,30

CLASSICI IN OFFERTA DA £. 58.000

AIR RACE	£. 88.000
ALL STAR SOCCER	£. 73.000
ACE COMBAT 2	£. 88.000
BLOODY ROAR	£. 88.000
BUST A MOVE 3DX	£. 88.000
CASTELVANIA	£. 88.000
CRASH BANDICOOT 2	£. 88.000
CROC	£. 85.000
DEATHTRAP DUNGEON	£. 88.000
DARK LIGHT CONFLICT	£. 72.000
MAXIMUM FORCE	£. 83.000
NAGANO HYPER OLIMPIC	£. 88.000
NBA PRO 98	£. 88.000
NEED FOR SPEED 3	£. 88.000
PITFALL 3D	£. 88.000

PLATINUM IN OFFERTA DA £. 39.000

ADIDAS POWER SOCCER	£. 45.500
AIR COMBAT	£. 45.500
ALIEN TRILOGY	£. 47.500
BUST A MOVE 2	£. 47.500
CRASH BANDICOOT	£. 45.500
DESTRUCTION DERBY 2	£. 45.500
DIE HARD TRILOGY	£. 47.500
FADE TO BLACK	£. 47.500
FIFA '96	£. 39.500
INT. TRACK FIELD	£. 47.500
LOADED	£. 39.500
MICROMACHINE V 3	£. 47.500
MORTAL KOMBAT	£. 47.500
PANDEMONIUM	£. 45.500
PORCHE CHALLANGE	£. 45.500
RAY MAN	£. 47.500
RIDGE RACER REVOLUTION	£. 45.500
ROAD RUSH	£. 47.500
TEKKEN 2	£. 45.500
WIPEOUT 2097	£. 45.500
WIPEOUT	£. 47.500

GRANDE BANCA DATI PER TRUCCHI E SOLUZIONI

offertissimo del mese!
MEMORY CARD SONY £. 37.900 PAD SONY £. 37.900
MEMORY CARD COMP. £. 25.900 PAD COMP. £. 27.900
ATTENZIONE!!! PER TUTTI I TITOLI E ACCESSORI NON ELENCATI - TELEFONARE PER INFORMAZIONI

A SOLE... 95.000

VER. PAL. 49.000
Gran Turismo

VER. PAL. 95.000

PRENOTA IL VIDEOGIOCO USATO A LIRE 10.000

GROSSA NOVITA'!
COMPRA DIRETTAMENTE DA CASA TUA IL MEGLIO DELL'INFORMATICA AL MIGLIOR PREZZO. COMPONENTISTICA PER P.C.

SPEDIZIONI IN CONTRASSEGNO IN TUTTA ITALIA, PER PRENOTARE O ORDINARE, BASTA TELEFONARE O INVIARE PER POSTA O FAX IL COUPON:

PRIVATO RIVENDITORE

NOME_____ COGNOME_____
AZIENDA_____
TEL._____ FAX_____
E-MAIL:_____
VIA_____ N°____ c.a.p._____
CITTA'_____ PROV._____

UTENTE PRIVATO
sbarrare la casella desiderata:
☐ INVIATEMI GRATIS LISTINO PLAYSTATION GIOCHI NUOVI, USATI E ACCESSORI.
☐ INVIATEMI GRATIS LISTINO COMPONENTISTICA PER P.C.
☐ INVIATEMI LA SOLUZIONE DEL GIOCO .....
ALLEGO £. 5.000 PER LA RISPOSTA.

RISERVATO AI RIVENDITORI
sbarrare la casella desiderata:
☐ INVIATEMI LISTINO COMPLETO PLAYSTATION
☐ INVIATEMI LISTINO COMPONENTISTICA PER P.C.
☐ DESIDERO MAGGIORI INFORMAZIONI PER SPAZIO WEB SU INTERNET + INDIRIZZO DI POSTA ELETTRONICA

ORDINI VIA E-MAIL:
italsat@legacy.it
ORDINI FAX
0941 - 913363
ATTIVO 24 ORE SU 24
ORDINI TELEFONICI
☎ 0941 - 911069

All Star Tennis '99

Se si eccettua l'originale e, tutto sommato, abbastanza divertente, *Smah Court Tennis* di Namco (titolo in 2D, tra l'altro molto atipico a causa della prevalente impostazione *arcade* a dispetto della componente simulativa) è triste notare come le possibilità offerte agli utenti Play di dare vita sui propri monitor ad appassionanti sfide a tennis siano decisamente limitate. Tale situazione è quantomeno singolare: l'esperienza ci ha mostrato che anche su piattaforme dalla potenza decisamente limitata rispetto alle console dell'ultima generazione (vedi SNES e GameBoy) alcuni abili programmatori sono stati in grado di realizzare titoli tennistici assai riusciti. La domanda che sorge spontanea a questo punto è la seguente: possibile che nessuno sia ancora riuscito a sfruttare la potenza dello scatolotto Sony per pubblicare un *videogame* di tennis dotato sì di grafica poligonale, ma che sia anche divertente e appassionante da giocare? Da questo mio sfogo avrete già capito che nemmeno ***All Star Tennis '99*** sembra essere in grado di soddisfare una volta per tutte le nostre voglie di Grandi Slam "virtuali". Una volta inserito il CD e ammirato il classico FMV introduttivo, sarete automaticamente trasportati alla schermata delle opzioni. Le possibilità di scelta offerte al giocatore sono a tal proposito piuttosto limitate, soprattutto se paragonate con lo standard propostoci dalle ultime simulazioni sportive. Il punto forte del titolo Ubi Soft è costituito dalla presenza, tra gli atleti selezionabili dall'utente, di otto stelle della scena tennistica mondiale: oltre ai personaggi creati dai programmatori potrete quindi farvi rappresentare sullo schermo da alcuni campioni del calibro di Kuerten, Bjorkman, Chang e così via. Ognuno di questi, naturalmente, è stato disegnato e caratterizzato al fine di rispecchiarne fedelmente *look* e stile di gioco reali. Effettuate le varie scelte sarà il momento di prendere la racchetta... ehm, scusate, il joypad in mano. Come avveniva in ***Smash Court***, anche i programmatori Ubi Soft hanno deciso di realizzare gli sfondi dei campi di gioco adattando le varie ambientazioni al contesto geografico entro il quale si svolge l'azione. I puristi del tennis sicuramente storceranno il naso quando si ritroveranno a disputare gli incontri su campi circondati da colonnati in stile Partenone (Grecia) o da arcate tipo Colosseo (Italia), ma l'impostazione piuttosto *arcade* del titolo ha probabilmente imposto tale scelta.

Tecnicamente il lavoro svolto è di buon livello: le animazioni dei giocatori sono abbastanza fluide e realistiche, lo *scrolling* del campo non mostra tentennamenti e l'aspetto cosmetico generale è piuttosto soddisfacente. Le note dolenti vengono invece quando l'esame si sposta all'aspetto della giocabilità. Ho trovato il metodo di controllo non molto riuscito: noterete subito infatti come sia difficile far fare all'atleta sullo schermo ciò che effettivamente si voleva e, anche dopo diverse ore di pratica, avrete parecchi problemi a dirigere la pallina in un punto preciso del campo avversario. Vi ritroverete dunque a disputare lunghi scambi limitandovi spesso a cercare di angolare il più possibile le risposte in attesa di un errore dell'altro concorrente. Al fine di rendere più interessanti i match è stata prevista anche la possibilità di eseguire alcuni colpi speciali; tale caratteristica mi è sembrata però un po' fuori luogo in un gioco che si propone di simulare uno sport tanto legato alle tradizioni come il tennis (uno dei colpi consente addirittura di teletrasportare la pallina direttamente nella metà campo avversaria!). Per concludere, sono presenti tre diverse modalità di gioco (in una, denominata "Bomba", dovrete tra l'altro fare attenzione ad alcuni ordigni esplosivi che verranno disseminati sul campo di gioco ogni volta che la pallina toccherà terra), ma nessuna di queste purtroppo prevede la possibilità di dare vita ad un vero e proprio torneo in stile Grande Slam. Inutile sottolineare come tale scelta provochi effetti decisamente negativi sulla potenziale longevità del titolo.

(Sopra) Nella modalità "Bomba" dovrete anche evitare alcuni ordigni sparsi per il campo.

(Sotto) Ovviamente il tipo vestito con la "sobria" divisa gialla è Gustavo Kuerten...

IGOR

Commento **Bombe che esplodono qua e là per il campo, palline che si teletrasportano oltre la rete, ambientazioni di gioco più adeguate a un picchiaduro che ad una simulazione sportiva... Come avrete capito, l'elemento saliente di *All Star Tennis '99* è costituito dalla sua connotazione prettamente *arcade*. Tali trovate, che di primo acchito potrebbero sembrare divertenti e originali, in realtà distoglieranno solo per poche ore la vostra attenzione dai notevoli limiti, in quanto a giocabilità e spessore, che caratterizzano questo titolo. Massimo un paio di giorni con il joypad in mano e tornerete a rispolverare il GameBoy per una partita all'intramontabile *Top Rank Tennis*.**

Titolo : All Star Tennis '99
Casa : Ubisoft
Versione : Europea
N° Giocatori : 1-2
Genere : Sportivo

Pro...
- *Buone animazioni*
- *Presenza di alcune star del tennis*

Contro...
- *Giocabilità mediocre*
- *Privo di spessore*

La Pagella...

Grafica : **82**
Sonoro : **73**
Giocabilità : **70**
Longevità : **68**
Originalità : **75**

72

Con All Star Tennis '99 ogni battuta è un brivido
perché oltre la rete c'è un campione
nel suo inconfondibile stile:

Michael Chang - Richard Krajicek
Jana Novotna - Gustavo Kuerten
Conchita Martinez - Jonas Bjorkman
Mark Philippoussis - Amanda Coetzer

Sono tutti pronti per darti la lezione che ti meriti.

Distribuito da:

GIG ELECTRONICS

Ubi Soft
ENTERTAINMENT

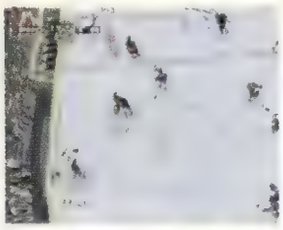
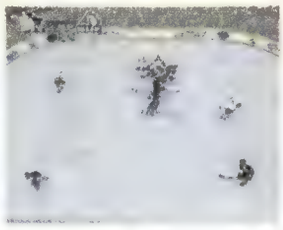
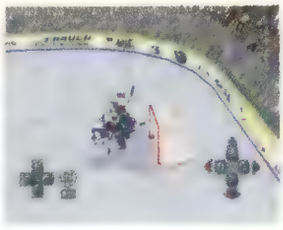
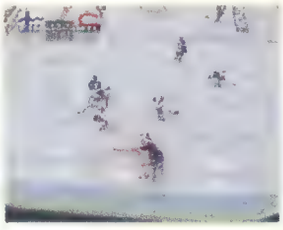
Ubi Soft via Anfiteatro, 5 - 20121 Milano
Tel.02/86.14.84 - Fax.02/80.56.032
email: ubisoft@ubisoft.it - http://www.ubisoft.it

smart dog

Distribuito da:

3D LAND

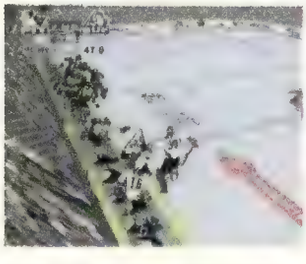
PlayStation

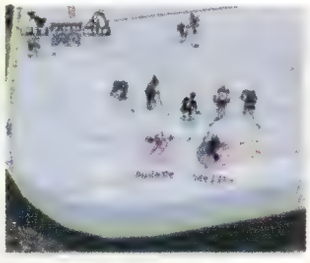
NHL PowerPlay '98

Se per quanto riguarda le simulazioni calcistiche esistono decine e decine di titoli che si differenziano, oltre che per piccole variazioni a livello strutturale, soprattutto per quanto riguarda l'impostazione grafica, un discorso analogo non può invece essere fatto per i *videogames* di hockey.
Sin dall'uscita del primo titolo della saga targata Electronic Arts per MegaDrive, gli sviluppatori (visto anche il notevole successo di pubblico ottenuto dalla casa americana) si sono resi conto che la strada da seguire era una sola: l'inquadratura a volo d'aquila infatti permetteva di seguire comodamente lo svolgersi dell'azione e di vedere una porzione di campo sufficientemente ampia per costruire giocate corali. Inoltre la notevole velocità dello *scrolling* riproduceva perfettamente una delle caratteristiche che hanno reso tanto popolare questo sport. In quasi tutte le simulazioni del genere uscite negli ultimi anni non sono state apportate variazioni sensibili a questo schema base e anche il nuovo prodotto di Virgin, ***NHL PowePlay '98***, pur con qualche piccola differenza nel sistema di controllo e qualche innovazione a livello grafico, non si discosta quasi per nulla dalle altre produzioni disponibili attualmente per PlayStation. Il punto di forza del nuovo titolo Virgin risiede nella notevole dose di realismo: i programmatori inglesi infatti hanno cercato di riprodurre in maniera fedele tutte le giocate e i movimenti che si possono ammirare in un palazzetto del ghiaccio, riuscendo a realizzare un prodotto bello da vedere e, stranamente, anche da giocare. Se nei primi istanti di gioco l'azione infatti può sembrare leggermente troppo lenta, basta un breve periodo di allenamento per apprezzare tutte le caratteristiche positive di ***NHL PowerPlay '98***: il sistema di controllo, sempre preciso, permette di eseguire con semplicità e senza troppi problemi una notevole quantità di giocate, il livello di difficoltà è calibrato con attenzione e anche la realizzazione tecnica può contare su animazioni sempre fluide e su uno *scrolling* che non mostra mai segni di incertezza. Trattandosi di una licenza ufficiale della NHL poi, sono presenti tutte le squadre originali, oltre a una serie di opzioni di gioco che consentono di prendere parte a una partita amichevole o di simulare in maniera totale una stagione del campionato americano (oppure, se volete partire direttamente dalla parte più emozionante, solamente i play-off) e che, unite alla possibilità di gioco multiplo, garantiscono una longevità decisamente invidiabile. Tutto sommato il nostro giudizio su ***NHL PowePlay '98*** non può che essere positivo; è vero che in effetti non sono presenti particolari innovazioni e che le differenze rispetto ad altri titoli del genere sono veramente poche, ma malgrado questo fatto ***NHL PowePlay '98*** rimane un gioco decisamente piacevole e che tutti gli appassionati di questo sport dovrebbero prendere in considerazione.

END



(Sotto) Ovviamente, come nel vero hockey, non mancano gli scontri fisici...



Commento **Anche se non sono presenti particolari innovazioni rispetto alla maggior parte delle simulazioni hockeystiche disponibili per PlayStation, *NHL PowerPlay '98* è comunque un titolo in grado di offrire notevoli spunti di divertimento: a livello grafico e sonoro i programmatori hanno infatti svolto un lavoro di buona fattura e la struttura del titolo Virgin riesce a riprodurre, con una discreta dose di realismo, tutte le principali giocate del vero hockey. Una simulazione, quindi, che tutti gli appassionati del genere dovrebbero prendere in considerazione, tenendo comunque bene a mente che non si tratta di un prodotto particolarmente originale o innovativo.**

Titolo : NHL PowerPlay '98
Casa : Virgin
Versione : Europea
N° Giocatori : 1-8
Genere : Sportivo

Pro...
- *Buona realizzazione tecnica*
- *Struttura di gioco convincente*

Contro...
- *Troppo simile ad altri titoli del genere*
- *In singolo alla lunga stancante*

In Pratica...

Grafica : **88**
Sonoro : **87**
Giocabilità : **86**
Longevità : **87**
Originalità : **50**

87

MANUALE
VERSIONE IN ITALIANO

L'AMMAZZANOIA!

Cidiverte ITALIA

al gioco ti converte.

empire INTERACTIVE
www.empire.co.uk

PlayStation
PAL

FORNITORE UFFICIALE MILAN

C.D. VERTE ITALIA S.p.A. - Via Campo dei Fiori 61 - 21013 Gallarate (VA) - Tel. 0331226900 - Fax 0331226999 - www.cidiverte.it

SUPER RIVISTA, S

SUPER ABBONAMENTO!!!

SUPER CONSOLE PLAYSTATION® LA RIVISTA CHE TI AGGIORNA SEMPRE SULLE ULTIME NOVITÀ PER PLAYSTATION®, SU TEST, GIOCHI , NEWS E CURIOSITÀ DA TUTTO IL MONDO. ABBONATI SUBITO A SUPER CONSOLE PLAYSTATION®, CI SONO VANTAGGI DA SBALLO !!!

SPECIALE SCONTO
del 25% se sottoscrivi subito l'abbonamento. Pagherai 53.000 lire anziché 71.500 lire.

PREZZO BLOCCATO.
Sottoscrivendo ora l'abbonamento a Super Console usufruirai del prezzo bloccato che ti permetterà di ricevere gli undici numeri della rivista senza maggiorazioni, anche se dovesse aumentare il prezzo della pubblicazione.

CONSEGNA GRATUITA.
Ogni mese, Super Console, entrerà a casa tua in modo gratuito, infatti sottoscrivendo adesso l'abbonamento non pagherai nessun supplemento per spese di spedizione.

SICUREZZA DI RICEVERE TUTTI I NUMERI.
Se per cause dipendenti e non dipendenti da Gruppo Editoriale Futura non riceverai uno o più numeri di Super Console Playstation®, niente paura: basta chiamare il nostro Servizio Clienti tel. 02/66030285 dalle 9.00 alle 12.30 e dalle 14.00 alle 17.30 dal lunedì al venerdì, e ti verrà rispedito gratuitamente il numero o i numeri mancanti.

Super Console Playstation® la rivista

UPER SCONTO.....

Nome ____ Cognome ____

Via e numero ____ Cap ____

Città ____ Prov. ____ Tel. ____

SÌ DESIDERO ABBONARMI PER UN ANNO (UNDICI NUMERI) A *Super Console Playstation®* ALLO SPECIALE PREZZO DI LIRE 53.000 CHE PAGHERÒ:

☐ CON BOLLETTINO POSTALE ALLEGATO ALLA RIVISTA

☐ CARTA DI CREDITO ☐ American Express ☐ Visa ☐ Carta Sì

numero completo di carta di credito ____

nome e cognome del titolare della carta ____

data di scadenza ____

firma del titolare ____

L'Editore garantisce la massima riservatezza dei dati da lei forniti e la possibilità di richiederne gratuitamente la rettifica o la cancellazione scrivendo a: Gruppo Editoriale Futura, via XXV Aprile, 39 20091 Bresso (MI). I suoi dati verranno utilizzati al solo scopo di inviaLe proposte commerciali (in conformità alla legge 675/96 sulla tutela dei dati personali)

Autorizza l'invio al suo recapito, in futuro, di ulteriori informazioni sui prodotti, sulle offerte o su altre iniziative del Gruppo Editoriale Futura ?

☐ SI ☐ NO Firma ____

"troppo giusta" per la tua Playstation®

Primo Piede

SPEDITE I VOSTRI ANNUNCI A:
PRIMO PIEDE
SUPER PLAYSTATION CONSOLE
VIA XXV APRILE 37
20091 BRESSO (MI)

VENDO per Sony PlayStation: ***G-Police, Actua Soccer 2, NBA Live '98, ISS Pro, Dark Omen, Super Puzzle Fighter II X, OverBoard, Rampage World Tour, Diablo, Rally Cross, Loaded, Gran Turismo, NHL '97*** e ***John Madden '97***.
Per informazioni telefonare allo 071/880511 ora di cena e chiedere di **Christian.**

VENDO per Sony PlayStation i seguenti giochi in versione PAL: ***Moto Racer*** (L 50.000), ***Command & Conquer*** (L 40.000), ***C&C: Red Alert*** (L 65.000), ***TohShinDen 3*** (L 45.000), ***Broken Sword 2*** (L 50.000), ***Exhumed*** (L 40.000), ***Gran Turismo*** (L 70.000).
Cerco inoltre ***Little Big Adventure*** a non più di 25-30.000 lire.
Per informazioni telefonare allo 071/7986937 e chiedere di **Paolo.**

VENDO Sony PlayStation universale + 5 giochi + 4 pad + pad analogico + *multitap* + *mouse* + 3 *memory card* + cavo Scart RGB + 2 CD *demo* + 30 riviste PlayStation, tutto in buone condizioni. Prezzo trattabile. Possibile anche vendita di parti separate.
Per informazioni telefonare allo 0429/4435 ore pasti e chiedere di **Carlo.**

VENDO per Sony PlayStation in versione PAL: ***Broken Sword 2*** (L 50.000), ***Virtual Pool*** (L 45.000), ***Die Hard Trilogy*** (L 35.000), ***WarHammer*** (L 40.000), ***Bubble Bobble*** (L 35.000), ***WipEout 2097*** (L 35.000), ***OverBoard*** (L 50.000), ***Resident Evil*** (35.000) e ***Victory Boxing*** (L 40.000).
Per informazioni telefonare allo 0187/987628 e chiedere di **Stefano.**

VENDO Sony PlayStation in versione PAL con joypad analogico originale Sony, cavo Scart e i seguenti giochi: ***Cool Boarders 2, Resident Evil 2*** (nuovo e in Italiano), ***Gran Turismo, Broken Sword 2*** e (dialoghi in Italiano), ***Ace Combat 2, Rage Racer, Street Fighter EX Plus, Final Fantasy VII, TOCA Touring Car e WipEout 2097***. Inoltre regalo scatola con 10 CD *demo*, porta CD in plastica ed oltre 30 riviste del settore. Il tutto a L 600.000.
Per informazioni telefonare allo 0444/685641.

VENDO per Sony PlayStation in versione Pal i seguenti giochi: ***Resident Evil*** (L 45.000), ***Resident Evil 2*** (L 70.000) ***Tomb Raider 2*** (L 60.000), ***FIFA '98 Road to World Cup*** (L 70.000). Vendo inoltre Super Nintendo PAL, usato pochissimo, con 1 joypad e 6 cartucce L 400.000.
Per informazioni telefonare allo 0338/2027853 e chiedere di **Luca.**

VENDO per Sony PlayStation i seguenti titoli in perfette condizioni: ***Destruction Derby 2*** (Platinum) a L 25.000, ***Resident Evil 2*** a L 45.000, ***V-Rally*** a L 45.000, ***FIFA '98 Road to World Cup*** a L 45.000 e ***Final Fantasy VII*** a L 55.000.
Per informazioni telefonare allo 0347/4366787 e chiedere di **Giuseppe.**

VENDO per Sony PlayStation versione PAL i seguenti giochi tutti in ottime condizioni: ***Total NBA '97*** (L 65.000), ***The Lost World*** (L 70.000), ***Pandemonium 2*** (L 70.000), ***Wing Over*** (L 65.000). Sono disposto anche ad un eventuale scambio con ***Colony Wars***.
Per informazion telefonare allo 0744/282641 ore pasti e chiedere di **Alessio.**

VENDO per Sony PlayStation in versione PAL i seguenti giochi: ***G-Police*** (L 55.000), ***Resident Evil Director's Cut*** (L 40.000) e ***Street Fighter EX Plus*** (L 55.000). Vendo inoltre joypad Sony (L 28.000) e pad *Dual Shock* (L 45.000).
Per informazioni telefonare allo 0564/25122 ore serali e chiedere di **Federico.**

VENDO console e giochi per PC, PlayStation, Nintendo64 e Saturn dalle 25.000 alle 60.000 lire. Software originale, nuovo e usato.
Per informazione telefonare allo 0347/8701376 e chiedere di **Alfio.**

VENDO per Sony PlayStation i seguenti giochi in versione PAL: ***Total NBA '97*** (L 40.000), ***OddWorld*** (L 50.000), ***MicroMachines V3*** (L 30.000), ***Time Crisis*** + pistola (L 75.000).
Per informazioni telefonare allo 0185/321224 e chiedere di **GianPietro.**

VENDO/SCAMBIO per Sony PlayStation PAL i seguenti giochi: ***Loaded*** (L 20.000), ***Suikoden*** (L 40.000), ***FIFA '97*** (L 30.000), ***Twisted Metal 2*** (L 50.000), ***Micro Machines V3*** (L40.000), ***Tomb Raider*** (L 50.000), ***Final Fantasy VII*** (L 60.000), ***Formula 1 '97*** (L 50.000).
Per informazioni telefonare allo 0761/573037e chiedere di **Stefano.**

VENDO per Sony PlayStation i seguenti titoli: ***Suikoden*** (Usa L 45.000) e ***Rage Racer*** (Pal L 45.000). Vendo inoltre Game Boy Pocket (L 55.000) e la cartuccia ***Tin Tin in Tibet*** (L 30.000). Sono anche disposto a scambiare ***Suikoden*** con ***Wild Arms, Command & Conquer*** o ***Final Fantasy Tactics***. Oppure Game Boy + cartuccia con: ***Tobal 2, Soul Blade, King of Fighters '95, Castlevania*** o *Action Replay* per PlayStation.
Per informazioni telefonare allo 071/64019 e chiedere di **Enzo.**

VENDO per Sony PlayStation i seguenti titoli a L 50.000 l'uno: ***Tomb Raider 2, Broken Helix*** (Usa), ***Resident Evil Director's Cut*** (Usa). Sono disposto anche ad eventuali scambi con ***Pandemonium 2, Sampras Extreme Tennis, Castlevania***.
Per informazioni telefonare allo 0338/7743392 e chiedere di **Marco.**

VENDO per Sony PlayStation in versione PAL i seguenti giochi: ***V-Rally*** (L 50.000) e ***Street Fighter EX Plus*** (L 40.000).
Per informazioni telefonare allo 010/3724003 e chiedere di **Alberto.**

VENDO per Sony PlayStation: ***SimCity 2000*** (PAL), ***Syndicate Wars*** (PAL), ***Dead or Alive*** (PAL), ***Final Fantasy VII*** (Usa), ***Resident Evil Director's Cut*** (Usa), ***Premier Manager '98*** (PAL), ***Tekken 2*** (PAL).
Tutti i CD sono praticamente nuovi. Solo zona Padova e provincia.
Per informazioni telefonare allo 049/631075 e chiedere di **Marco.**

VENDO per Sony PlayStation ***OddWorld*** e ***Broken Sword 2*** a L 40.000, ***Resident Evil 2*** a L 65.000. Vendo inoltre Nintendo 64 con ***Mario 64, Top Gear Rally*** e *memory card* a L 399.000.
Per informazioni telefonare allo 0421/679364 e chiedere di **Luca.**

VENDO/SCAMBIO per Sony PlayStation: ***Myst*** e ***OverBlood***. Cerco ***Riven***.
Per informazioni telefonare allo 0874/63102 e chiedere di **Walter.**

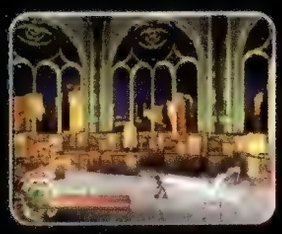
CERCO per Sony PlayStation i seguenti giochi: ***RayMan, Herc's Adventure*** e ***Lucky Luke*** a prezzi modici.
Per informazioni telefonare allo 010/416331 ore pasti e chiedere di **Laura.**

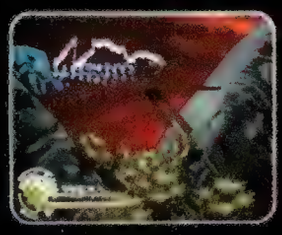
CERCO per Sony PlayStation in versione PAL: ***Street Fighter the Movie*** e ***Metal Slug***.
Per informazioni telefonare allo 0444/973418 e chiedere di **Andrea.**

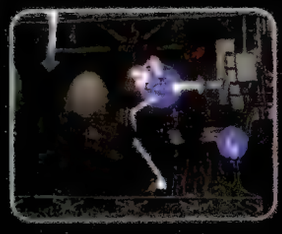
CERCO Sony PlayStation, esclusivamente nuovo modello (quella con il lettore ottico riposizionato sulla parte destra) e con non più di 3 mesi di vita. Prezzo fra le 140.000 e le 180.000 lire.
Per informazioni telefonare allo 051/6831608 e chiedere di **Michele.**

CERCO per Sony PlayStation il *Memory Disk Drive* rigorosamente funzionnte e in buone condizioni. Vendo inoltre i seguenti giochi: ***Bushido Blade 2, Tekken 3, Dead or Alive, Rascal, Resident Evil 2, FIFA '98 Road to World Cup, Pandemonium 2*** e ***Gex 3D***.
Per informazioni telefonare allo 0338/3811389 e chiedere di **Francesco.**

ATTENZIONE: LA REDAZIONE DI SUPER PLAYSTATION CONSOLE NON SI ASSUME ALCUNA RESPONSABILITÀ PER IL CONTENUTO DELLE INSERZIONI PRESENTI IN QUESTA PAGINA, NÉ PER LA LORO VERIDICITÀ.







Interplay

PlayStation

MANUALE
IN ITALIANO

TORTURA I TUOI NEMICI!

Grazie all'arma più strana, originale e versatile mai vista in un videogioco, potrai ascoltare le urla dei nemici mentre li fai soffrire... scegli per loro la morte che si meritano! Il saccheggiatore di pianeti Karn ha privato Wex del suo mondo natale. Aiuta Wex a trovare 9 adolescenti alieni per sconfiggere definitivamente Karn e per dimostrare che l'amicizia può ancora vincere l'eterna lotta contro il male!

- **9 diversi mondi selvaggi rappresentati da una spettacolare grafica 3D, ognuno con il proprio personaggio dotato di poteri speciali che si riveleranno fondamentali per sconfiggere Karn.**
- **Strane e selvagge creature aliene si frapporranno sul tuo cammino.**
- **Una sola arma per sparare missili, lazzi elettrici, campi di forza e raggi capaci di trasformare i nemici in un assortimento di strane forme. Ma soprattutto un arma non solo per uccidere!**

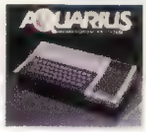
TI ASPETTIAMO
DAL 22 AL 26 OTTOBRE
AL PADIGLIONE 25
smau 1998

HALIFAX

HALIFAX SpA - Via Bisceglie, 71 - 20152 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

www.halifax.it

Retrogaming

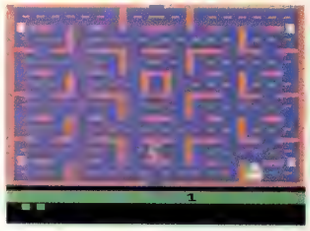


(Sopra) L'Aquarius di Mattel: tasti di gomma, meno di 2K disponibili, giochi da piangere. Colpa sua il crash dell'84? Vabbé, faceva pietà, ma non fino a quel punto...

PARTE TREDICESIMA: IL CRASH (1984-1987)

E dopo la gloria, arriviamo al crollo. Avete presente tutto ciò di cui vi ho parlato finora ovvero Atari, Intellivision, Colecovision, ecc.? Ebbene, *puff*, tutto in fumo. Nel giro di pochi mesi, tra l'83 e l'84, niente più console, niente più cartucce, largo a nuovi, misteriosi marchingegni dal nome di *home computers*.
Ma procediamo con ordine...
Il 1983 anno d'oro dei videogiochi e il 1984 anno del disastro? Non proprio: in realtà la crisi, complessa, affondava le proprie radici già nel 1982. E di chi fu la colpa? C'è chi dice di Atari, chi di Mattel: personalmente ritengo dipendesse da una serie più complessa di fattori. In Italia la crisi arrivò in sordina, quasi taciuta dalle riviste del settore, che prontamente si buttarono a capofitto nella "trasformazione" verso il settore computer. Nel giugno del 1984 un trafiletto apparso sulla versione italiana di *Electronic Games* ci avvertiva che la Mattel aveva deciso di chiudere il settore divertimento elettronico, cancellando così Intellivision, la divisione portatili e l'Aquarius. "*L'Aquacheeee?*" direte voi. Appunto. La bestia nera di Mattel e la causa delle sue sventure. Causa voluta e cercata, dopotutto. La Mattel aveva deciso di lanciarsi nel promettente, nuovo, settore degli *home computer* producendo un elaboratore a basso costo, di facilissimo uso, versatile e dotato di una vasta libreria di giochi, versioni più sofisticate dei solidissimi successi Intellivision. Tutto ciò suonava fantastico, quasi troppo bello per essere vero... E infatti Mattel se ne uscì con una macchina obsoleta, ancora parecchio cara per quello che offriva, e che assomigliava a un giocattolaccio dozzinale, con pochissimo *software* e per di più di infima qualità. E l'Aquarius, badate bene, non fu l'unico disastro della casa di Barbie: anche il promesso modulo computer per Intellivision, il *Lucky*, era una ciofeca mica da ridere. Invece del (solito) promesso versatilissimo, potentissimo, innovativissimo, modulo di espansione a basso costo, se ne uscirono con una taroccataccia obsoleta, indecentemente priva di memoria, dalle capacità inesistenti. Ovvero il *Lucky*. Ok, programmare giochi in teoria SAREBBE STATO abbastanza facile (e questa avrebbe dovuto essere la massima attrattiva del modulo), ma con la memoria di base non si riusciva a fare proprio un tubo e le promesse espansioni a 16/32/64 K non uscirono mai (anche se un tizio di Milano sosteneva anni fa che in un magazzino in Sicilia ci fossero ammassate camionate di espansioni a 64K: leggenda metropolitana o ennesima dimostrazione che gli USA avevano trovato il modo di rifilarci tutte le loro schifezze obsolescenti, tipo oggidì il cartone di *Beavis & Butthead*?). Il crollo fu colpa di Mattel, dunque? No, non direi. C'è chi fa risalire la prima causa del *crash* addirittura al 1982, quando uscì la cartuccia ***Pac Man*** per Atari VCS: migliaia di persone la comprarono, in pratica tutti coloro che possedevano un Atari 2600. Ricordate che a quel tempo ***Pac Man*** era il ***Tomb Raider***, il ***Gran Turismo***, il ***Resident Evil*** di allora. Risultato: migliaia di persone rimasero delusissime, si incapperarono a morte e giurarono di non comprare mai più nulla targato Atari per il resto dei propri giorni. Esagerati? No, purtroppo. ***Pac Man*** Atari faceva pietà, punto. Senza ombra di remissione. Per offrire un paragone attuale, è come se ***Metal Gear Solid*** venisse fuori uguale a ***Rise of the Robots***: immaginate che sommosse popolari, altro che moti del 1848. Uguale. E non sto scherzando, ancora oggi c'è gente che se uscisse una nuova console Atari non la comprerebbe manco morta: l'ex-caporedattore di *Next Generation* ha recentemente affermato di aver sempre dato brutti voti ai giochi Jaguar (una recentemente defunta console a 64-bit... Seee, domani, se era a 16-bit era tanto. Ma lo vedremo in una prossima puntata...) perché da bambino s'era anche lui preso la fregatura allucinante di ***Pac Man*** 2600. E poco importa che un anno dopo Atari abbia cercato di correre ai ripari sfornando un'eccellente conversione di ***Ms. Pac Man***; anche perché dopo poche settimane, giusto in tempo per Natale '83, Atari mise in vendita quella che senza ombra di dubbio può essere definita La Sola, L'Unica, L'Immensa Fregatura dei Giochini, una roba che persino ***Rise of the Robots*** era bellissimo a confronto... Sì, pure peggio di ***Pac Man***. Trattasi di ***E.T.***, il "gioco" (virgolette d'obbligo, era più una paresi spastica in versione elettronica) del film dell'alienetto più grazioso della storia del cinema.
Programmato nella bellezza di sei, dicasi sei settimane, ***E.T.*** sta a un bel gioco come Mike Tyson vestito da donna sta a Claudia Schiffer. Punto. NON SOLO! Quelle aquile dei responsabili Atari ebbero oltretutto la bella idea di commercializzare più cartucce di ***E.T.*** di quante console VCS 2600 ci fossero in circolazione. E mica 100/200 in più: nonono, una bella paccata in più, un paio di decine di migliaia. Questo è il motivo per cui ovunque trovate ancora oggi a bizzeffe cartucce di ***E.T.*** belle nuove e sigillate. Il fatto che ne abbiano sepolte decine di migliaia in un bel buco per terra nel deserto del New Mexico o in Arizona è invece una bella leggenda metropolitana: non che ***E.T.*** (il gioco, massimo rispetto invece per il film dove, oltretutto, il fratello di Elliot narrava di aver passato i 60mila punti ad ***Asteroids*** e dove un VCS faceva bella mostra di sé sul televisore dei padroni di casa) non se lo meritasse... In realtà le ragioni del *crash* non si limitano a questi due episodi e sono assai più complesse. Innanzitutto il mercato era ormai saturato da schifezze allucinanti senza pietà, né rispetto alcuno per gli esseri umani dotati di un barlume d'intelletto. Per Atari c'erano centinaia e centinaia di cartucce disponibili, è vero: peccato ci fosse UN gioco originale e CENTO cloni di infima qualità, originalità zero (ehm, forse tutto ciò suona familiare al giorno d'oggi?). Stesso discorso per le altre console, solo che possedevano una biblioteca di cartucce inferiore. Spezzando una lancia in favore di chi dice che la colpa sia stata di Atari, bisogna dire che il fatto che la console più venduta e diffusa (il 2600 appunto) fosse anche la più limitata e obsoleta non contribuiva certo a svecchiare il mercato o a spingerlo verso innovazioni tecniche sostanziali. Insomma, Atari doveva morire per permettere ai giochini di evolvere. Peccato che si sia tirata dietro tutto il resto! Più seriamente, le console si trovarono ad affrontare un nuovo, potente avversario tra l'83 e l'84: gli *home computer*, ormai diventati potenti (per gli standard dell'epoca, ovviamente) e a basso costo. Persino il Vic 20, con lo sballo dei suoi 4K di memoria RAM, era più avanzato, più flessibile e ora anche competitivo nel prezzo rispetto alla console più venduta. E ormai, a prezzo accessibile, c'era di molto meglio del Vic 20: iniziava una nuova era, quella del Commodore 64, dello Spectrum e dell'MSX. Se, appe-

(Sotto) Quell'agglomerato di pixel indistinguibili dovrebbe essere E.T. su Atari 2600. Non è colpa della foto: faceva proprio pena così!



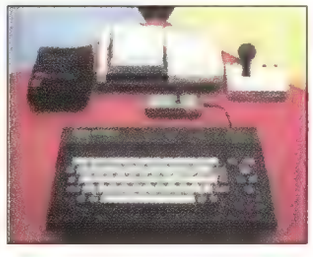
Pac Man 2600: tutta colpa sua? Con soft così è un miracolo che i giochini non siano scomparsi del tutto dalla faccia della Terra!

Ms. Pac Man per Atari 2600 rappresentava un vero miglioramento rispetto a Pac Man... Figuratevi un po'!

na uscito, il Commodore 64, la Rolls Royce degli *home computer*, costava intorno alle 800mila lire, verso la fine dell'84 il prezzo era sceso sotto il mezzo milione e continuava a diminuire. Il passaggio di era fu abbastanza rapido e, in apparenza, indolore. Da un mese all'altro le riviste di giochini ridussero le pagine destinate alle console (con la scusa *"non ci mandano niente da recensire"*... Ovvio, NON ESISTEVA più niente), aumentando a dismisura quelle riservate agli *home computer*. Alcune cambiarono persino titolo, come *EG* (*Electronic Games*) italiana che divenne *EG = Elettronica Giovane* (uh, che originali!), altre sparirono (come le mitiche *Joystik* e *Electronic Fun* americane) e ne sorsero di nuove (come *Commodore User* UK). Tutti coloro che fino a poche settimane prima si scambiavano cartucce, cominciarono a copiare penosissimi listati lunghi intere pagine, che avrebbero dovuto, dopo ore e ore alla tastiera, concretizzarsi in un programma-gioco (UAU! I giochini me li faccio da me senza spendere una lira in più! Seee, magari...), ma che in realtà si piantavano ignominiosamente, spesso prima di essere stati salvati su... cassetta (la memoria di massa a *floppy* era ancora carissima e poco accessibile. Usavamo le PRATICISSIME e VELOCISSIME cassette audio. Certo certo, quelle che ancora adesso Cappuccetto Rosso scambia con mia mamma quando prendono il tè nel bosco dietro casa mia...). Non si parlava altro che di come gestire le routine di collisione degli *sprite*, come creare sfondi e come programmare musica in armonia in tre parti. Troppo bello per essere vero? Appunto. Di gente che sia riuscita a programmare anche un'ombra di giochino decente ne ho trovata davvero poca. Gente che ancora adesso sforna una crisi di nervi mica da ridere alla sola vista di un listato per C64 o Spectrum, invece, ne ho vista a iosa. In Italia sfondò il C64, seguito a ruota dallo Spectrum della Sinclair. Il Commodore offriva grafica e sonoro migliori, mentre lo Spectrum gestiva meglio i vettori ed era più veloce, ma per carità, non penso minimamente a prendere le parti per l'uno o per l'altro: ancora oggi c'è gente che mi sbranerebbe! Già, perché l'Italia si divise immediatamente in Commodoriani e Spectrumisti, esattamente come qualche mese prima era divisa in Atariani e Intellivisionari. E via con la solita palla di quintalate di lettere alle riviste del settore della serie *"il mio e` più bello del tuo"*. Suona familiare? Meditate, gente, meditate. L'MSX, uno standard prodotto da marche diverse basato su processore Z80 e sul Basic Microsoft, di origine nipponica, non sfondò mai veramente in Italia, nonostante lo sforzo di qualche rivista (che probabilmente aveva venduto l'anima... se non quella, almeno qualcos'altro... alle case produttrici di MSX, eheheh...). Andò estremamente bene in Olanda, invece, per oscuri motivi di mercato internazionale (non sottovalutate la potenza di Philips... Ndr); così invece in Spagna in pratica esisteva solo lo Spectrum e il C64 non se lo filava nessuno. In Italia pochissimi si filarono anche i computer Atari della serie 400/800/XL, che al contrario vendevano piuttosto bene in America. Invece il Sega SC-3000, giunto dal Giappone nei nostri lidi nella primavera dell'83, non se lo filò praticamente nessuno. Eppure si ripresentò dopo qualche anno sotto altre spoglie, diciamo quelle di una console. Curiosi? Eheheh, il seguito a una prossima puntata... A dire il vero, gli *home computer* se li filarono proprio in pochi finché non venne inventato il Turbo. No, i computer non hanno mai gareggiato in pista, né tantomeno sgommato. Spiego: visto che il metodo di memorizzazione dati era l'obsoletissimo nonché lentissimo registratore a cassette, per caricare un giochillo da nastro ci voleva in media una decina di minuti. Argh, ci potevi addirittura fare i compiti, nel frattempo. E per quei pochi fortunati che possedevano l'unità a dischi (osceni fogliettoni neri del diametro di oltre cinque pollici, quasi il doppio di quelli attuali) non è che andasse molto meglio. Il Turbo era un sistema di compressione dati che riduceva i caricamenti di un decimo da nastro, di un quinto da floppy; prima comparve sotto forma di *utility*, un programmino da caricare da nastro o disco in pochi secondi e che poi riempiva lo schermo di psichedelicissime righe colorate durante i 60 secondi circa di caricamento del programma vero e proprio. Dopo qualche tempo comparve sotto forma di una praticissima cartuccia, residente in memoria e disponibile all'accensione. Grazie a questa meraviglia tecnologica (su, tutti in coro, fate *"Uau!"*), le vendite di C64 e Spectrum aumentarono di colpo in modo esponenziale, soprattutto perché le edicole furono invase da cassette di programmi. Perché tutti passarono in massa agli *home computer*? Ma perché per una manciata di lire ci si poteva comprare comodamente una economica audiocassetta riempita all'inverosimile di un bel po' di giochini, in edicola o al negozietto di fiducia. Magia? Progresso? No, molto più squallidamente, pirateria. Tali cassette non facevano altro che raccogliere programmi taroccati, giochi normalmente venduti in confezione singola a un prezzo variabile tra le 6.600 (i famosissimi giochi *budget* di Mastertronic) e le 49.900 lire l'uno, di cui veniva modificato il titolo, cancellata la casa produttrice ed eliminati i nomi dei programmatori: così, ad esempio, ***Ms. Pac Man*** diventava, molto creativamente, ***Lady Puckman***. Se scopiazzare giochi delle console su cartuccia era quasi impossibile (all'epoca, oggi meno), taroccare i giochini su nastro o *floppy* era un gioco da ragazzi. Infatti. Un sacco di gente si divertiva a sproteggere e copiare *software* per il puro gusto della sfida tecnico-intellettuale, del giochino in sé non gliene fregava nulla. Ma erano una minoranza. Diciamolo, tutti avevano comprato il computer perché stufi della schiavitù di spendere 100mila lire a cartuccia per giochi che, troppo spesso, oscillavano tra il laido e lo schifido. Ora con una spesa tra le mille e le cinquantamila l'uno (a seconda se comprati in edicola, dal copiatore di fiducia o più "onestamente" originali) ci si procurava giochi dalla grafica e dal sonoro ben più sofisticati e complessi (almeno questo... per quanto riguarda la giocabilità per ora stendo un velo pietoso). Negozi che pochi mesi prima mostravano scaffali pieni di console e cartucce si trasformarono rapidamente in centri di copiatura. Famoso uno (ormai defunto) in via Po a Torino, vicino all'Università: un bel sotterraneo fumoso in cui a 6mila l'ora ci si poteva scopiazzare da soli tutto quello che pareva, dietro supporto di fulgida assistenza tecnica in caso di bisogno. Lo stesso negozio al piano di sopra vendeva il robot-maggiordomo della Zanussi, quello che costava più di 3 milioni di allora e che nelle (pie) intenzioni dei creatori sarebbe presto entrato in tutte le case a rimpiazzare donne delle pulizie e buona parte degli elettrodomestici. Cosa che appunto si è verificata, no? Che ci volete fare, era il 1984... All'inizio dell'era C64 e Spectrum, *software house* e programmatori si trovarono a guadagnare delle paccate di soldi indicibili (famosi quelli della Imagine, *software house* inglese, ragazzini che qualche settimana dopo la pubblicazione di giochini risibili per *home computer*, tipo il *platform* ***Hunchback***, si trovarono a girare in macchinacce sportive extralusso): mentre produrre cartucce era laborioso e costoso, produrre cassette era economico e non richiedeva grossi capitali di base. I primi giochi per C64 e Spectrum erano magari un po' *naif*, ma piuttosto creativi e innovativi; versioni di vecchi *arcade* come ***Pac Man*** e ***Donkey Kong***, ma anche giochi da bar relativamente contemporanei come ***Gyruss*** o ***Terra Cresta***, erano stati abbastanza ben convertiti. Ma appena si consolidò il fenomeno pirateria (cosa che avvenne MOLTO in fretta, credetemi), la qualità del softare precipitò in modo esponenziale. E cosa c'era da aspettarsi? I programmatori non erano certo invogliati a sforzarsi troppo nel creare *soft* che sarebbero stati scopiazzati e diffusi per il globo senza alcun tornaconto per loro. Risultato: giochi squallidissimi. In genere il trucco era quello di programmare bene il primo livello, o comunque i primi minuti di gioco, e poi fregarsene di quelli successivi. Rimase mitica la conversione di ***Slap Fight*** (uno spara-e-fuggi a scorrimento verticale, conversione di un gioco da bar), Imagine per C64, che dopo circa 10 minuti di gioco diventava ASSOLUTAMENTE IMPOSSIBILE. Perché? Ma perché i programmatori, sorpresa sorpresa, non avevano programmato il resto: rendendo il gioco impossibile, si risparmiavano la fatica di programmare i livelli successivi. Ci prendevano per i fondelli così verso il 1986... (continua)

SIMONE "DIDIMO" BREGNI

(Sopra) Il Commodore Vic 20: entrate nel mondo dell'informatica sborsando un mezzo milioncino! Avrete la bellezza di 20K tutti per voi! No, un momento, a dire il vero solo 4...



Invece il Sega SC3000 (a sinistra) aveva la bellezza di 32K, delle ottime periferiche e, incredibile ma vero, giochi decenti. Giochi che, sorpresa sorpresa, sono spesso compatibili col Master System. Come mai? :)

Guida a

Colin McRae Rally

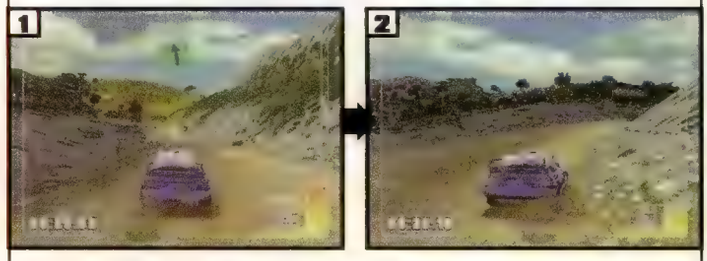
*Ma perché la maggior parte dei **giochi di guida** deve essere dannatamente **difficile**? Non è logico! Ok, ok, ho capito: devo ricorrere ancora una volta a **SuperTrix**...*

LE BASI DEL GIOCO

IL CONTROLLO DELLA MACCHINA

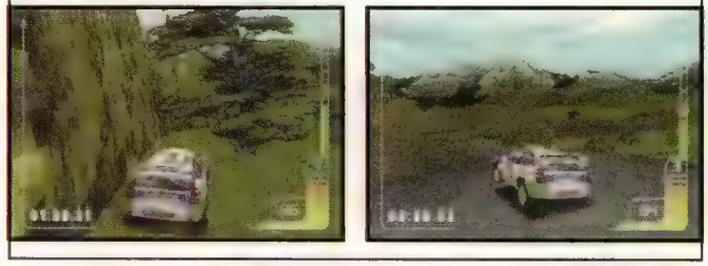
Il miglior metodo per curvare è quello di frenare in prossimità della curva, entrare in traiettoria per poi riaprire il gas una volta giunti a metà del tornante. Questo metodo risulta particolarmente utile soprattutto in caso di sede stradale bagnata o innevata.

Prima di riaprire il gas è cosa buona e giusta raddrizzare le ruote del vostro mezzo onde evitare pericolose sbandate e perdite di aderenza. Non frenate mai mentre state curvando; l'importante è riuscire a mantenere una traiettoria il più pulita possibile.



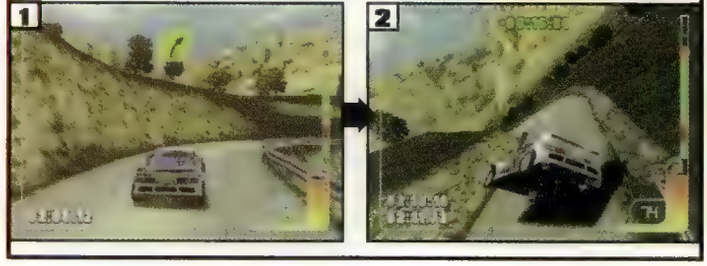
Se uscite di pista o andate a sbattere contro qualcosa cercate di tornare sulla sede stradale il più rapidamente possibile. Evitate fuori pista prolungati e state calmi raddrizzando il vostro mezzo e lanciandovi nuovamente lungo la sede stradale.

Usate il freno a mano per far scivolare lateralmente il vostro bolide in modo da aggirare le curve più secche senza dovervi fermare e ripartire. Il tracciato ideale per prendere la mano con questa tecnica è la Nuova Zelanda.



COPILOTA DEI MIEI SOGNI, TU CONOSCI I MIEI BISOGNI...

Prima di ogni curva il vostro co-pilota vi fornirà un'utile serie di info sui tornanti da affrontare, il che vi permetterà di crearvi nella mente una piccola mappa del tracciato. Ovviamente le descrizioni del vostro aiutante non potranno essere troppo particolareggiate quindi sarà cosa buona e giusta fare nostro un po' di gergo rallistico.



RIPARAZIONI

Prima di impegnarvi nel *setup* della vostra vettura date un'occhiata alla scheda di riparazione. Le differenti sezioni della vostra macchina dovranno essere aggiustate nel seguente ordine se vorrete avere la speranza di completare i vari tracciati:

1. Motore – Velocità
2. Scatola del Cambio – Accelerazione
3. Sterzo – Maneggevolezza
4. Freni - Impostazione curve
5. Apparato elettrico – Utile negli stage notturni

SETUP

Settare in modo appropriato la vettura è essenziale per la buona riuscita di una gara. Anche i semplici pneumatici possono farvi guadagnare preziosi secondi che potrebbero risultare determinanti per conquistare il passaggio allo schema successivo. Per questo motivo spendete parte del vostro tempo analizzando i vari circuiti adattando il bolide al vostro stie di guida o, se preferite, sfruttate i vari *setup* suggeriti dai meccanici dei box di SPC.

I SETTAGGI IN BREVE

SOSPENSIONI
Morbide: Ideali sul terreno sconnesso anche se rendono il mezzo meno preciso e manovrabile.
Normali: Precise su quasi tutti i percorsi. Perfette per i tracciati con repentini cambi di clima.
Rigide: Ottimo controllo ma totale perdita di aderenza sui terreni sconnessi.

FRENI
Anteriore: Sottosterzo. Ottimo per inserimenti precisi in curva.
4x4: Nessun effetto sulla guida.
Posteriore: Sovra-sterzo. Facile perdita d'aderenza del posteriore.

MARCE
Max accelerazione: Marce brevi che favoriscono l'accelerazione, limitando però la velocità di punta. Ottime sui tracciati tortuosi.
Buona accelerazione: Ottima per stage con curve secche.
Velocità bilanciata: Buona velocità di punta unita a una discreta accelerazione.
Buona velocità: Buona velocità e accelerazione. Ideale nei tracciati con curve ampie.
Max velocità: Ottima velocità di punta, ma scarsa accelerazione. Perfetta lungo i tracciati ricchi di rettilinei.

SENSIBILITÀ STERZO
Bassa: Ideale nei tracciati ampi.
Media: Ideale un po' su tutti i tracciati.
Alta: Curve secche e tracciati sconnessi.

YOU Videogames TOO

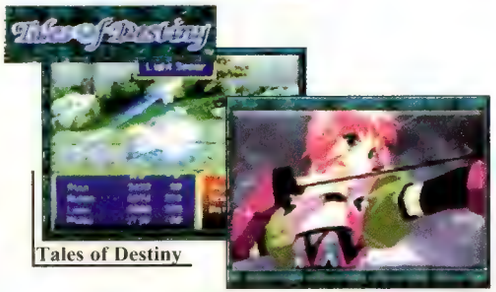
Via Po 26 10123 Torino

CHIAMA ADESSO **011.88.99.20**

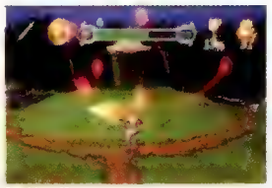
SERVIZIO RIVENDITORI

I NOSTRI LISTINI PER RIVENDITORI CONTENGONO MOLTO DI PIU' DI QUELLO CHE POTETE IMMAGINARE:
videogames pal e di importazione- gadget-modellini - action figure-portachiavi- riviste-dvd-guide strategiche-T-shirt TITOLI PC e soprattutto le novita' IN ANTEPRIMA
Inviate la Vostra Richiesta allo 011.812.71.12

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA SPEDIZIONI IN 24-48 ORE
PUOI ORDINARE VIA FAX ALLO 011/812.71.12 O VIA E-MAIL : YOUTOO@INEDITA.NET
SEGRETERIA CON TITOLI IN USCITA 24H SU 24 H



Tales of Destiny


Medievil

King of fighter 97 jap

Xenogear USA

Metal Gear Solid U.S.A.

Rival School

Destrega

Ninja

Dancing Blade

ISS 98

Spyro the Dragon

Wild 9

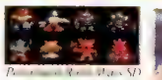
Parasite eve USA

Tekken 3 pal

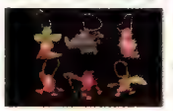
Abalaburn

e in più da noi puoi trovare :

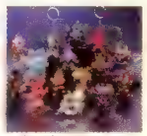
Peluche Mario Yoshi Diddy Kong


Portachiavi Mario SD

Capcom Peluches


Portachiavi Diddy Kong

Portachiavi Mazinga Classic


Portachiavi Pokemon

Portachiavi Gukumon

Portachiavi Final Fantasy VII

Portachiavi Evangelion SD

Sempre disponibili

I gadget-I portachiavi -Le Guide Strategiche-Le riviste-Gli Action Figure

TRACCIATI DA PAURA

Per venirvi incontro abbiamo deciso di analizzare e sezionare per voi ***le parti più difficili*** *dei tracciati che dovrete affrontare lungo il gioco. Con queste informazioni a disposizione non dovreste avere più problemi e potrete affrontare qualsiasi curva* ***senza correre il rischio di cappottarvi o accartocciarvi contro un bel masso****.*

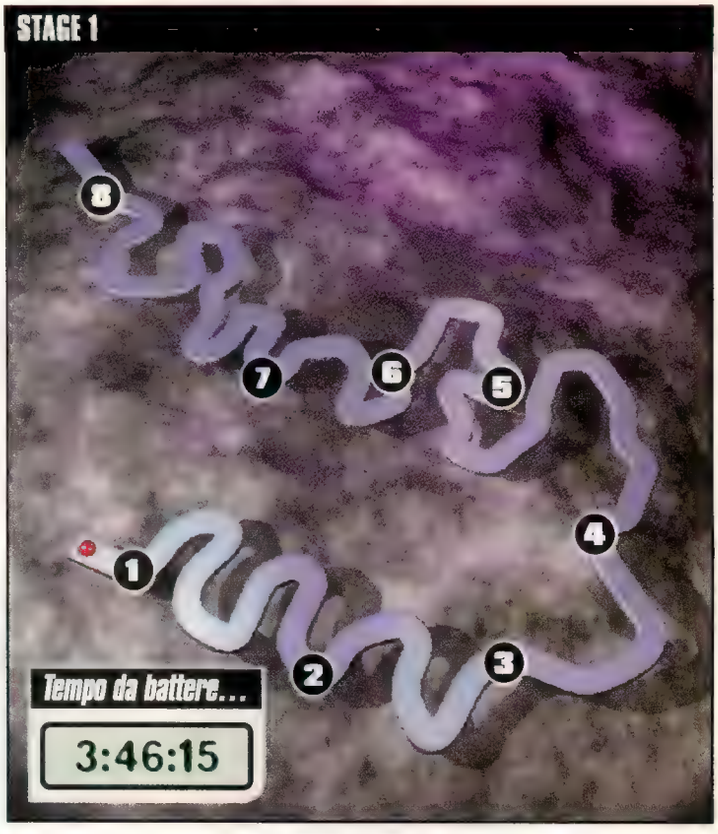
SVEZIA: STAGE 1

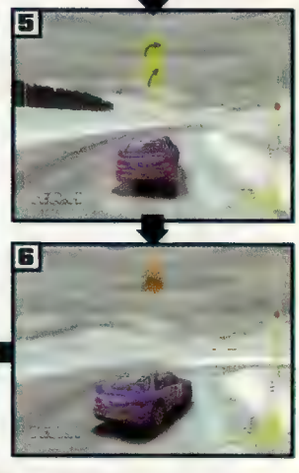
NOTE SUL PERCORSO

Questo percorso risulta una sorta di iniziazione alla guida sulla neve. Ricordatevi di frenare prima delle curve per riaprire il gas giunti a metà della traiettoria.

SETUP RACCOMANDATO

Pneumatici	Sospensioni	Freni	Sterzo	Cambio
Chiodati	Rigide	4x4	Medio	Massimo





1 ***Accelerate lungo la prima curva a sinistra, quindi scendete e rimanete in seconda per la chicane destra-sinistra-destra.*** *2* ***Raggiungete il checkpoint e salite di una marcia per superare le due curve successive.*** *3* ***Ora preparatevi per un tornante a destra e ad una secca contro-curva a sinistra. Un volta fuori accelerate lungo il successivo tornante.*** *4* ***Di seguito dovrete affrontare una nuova curva che si farà via via più stretta.*** *5* ***Curva a destra, breve rettilineo, curva a sinistra.*** *6* ***Occhio alla curva secca a destra seguita da un tornante a sinistra. Fate ben attenzione a non tenere una traiettoria troppo esterna in uscita dalla prima curva.*** *7* ***Dopo un lungo tornante a sinistra diminuite la velocità in previsione di una chicane sinistra-destra.*** *8* ***Tagliate secco all'interno dell'ultima curva a destra in modo da giungere sul rettilineo finale a tutta manetta. Finish!***

SUBARU IMPREZA WRC

Ottima macchina, ideale su qualsiasi tracciato e dotata di una notevole velocità di punta. La macchina da avere per partecipare a qualsiasi rally!

Ruote Motrici:	4x4
Cv:	300
Velocità max:	260 km/h
Freni:	Buoni
Maneggevolezza:	Buona

SVEZIA: STAGE 3

NOTE SUL PERCORSO

Ci sono un paio di passaggi che vi creeranno più di un grattacapo. Fate attenzione a non allargare troppo e tenete il centro della pista o finirete a ruote all'aria.

SETUP RACCOMANDATO

Pneumatici	Sospensioni	Freni	Sterzo	Cambio
Chiodati	Rigide	4x4	Medio	Bilanciato

1 Il terreno dissestato rende questa porzione del tracciato particolarmente infida. Curvate con calma e non eseguite manovre brusche altrimenti non ne uscirete interi. 2 Superate il checkpoint e puntate sulla curva secca a destra. 3 Altra curva secca a destra, davvero da incubo! 4 Il lungo rettilineo potrebbe sembrare alquanto semplice, ma invece dovete prestare particolare attenzione: la strada è piena di dossi e buche! 5 Pigiate a fondo sul freno alla fine del rettilineo e rallentate in prossimità della lunga curva a sinistra. 6 Curva media a sinistra su un fondo stradale di tutto rispetto. 7 Accelerate per poi frenare come dei pazzi prima della curva destra-sinistra. 8 Accelerate per superare l'ultima curva a destra e via verso il traguardo e ricordate che, come insegna Colin McRae, "I tracciati svedesi sono caratterizzati dalla massiccia presenza di neve, ma non pensate assolutamente che tutta la neve sia uguale". Eeeh?

MITSUBISHI LANCER E4

Solida, potente e affidabile. L'ideale se riuscite a tenerla nel mezzo della pista. Diventa quasi una mezza palla da guidare tanto è precisa...

Ruote Motrici:	4x4
Cv:	300
Velocità max:	240 km/h
Freni:	Buoni
Maneggevolezza:	Buona

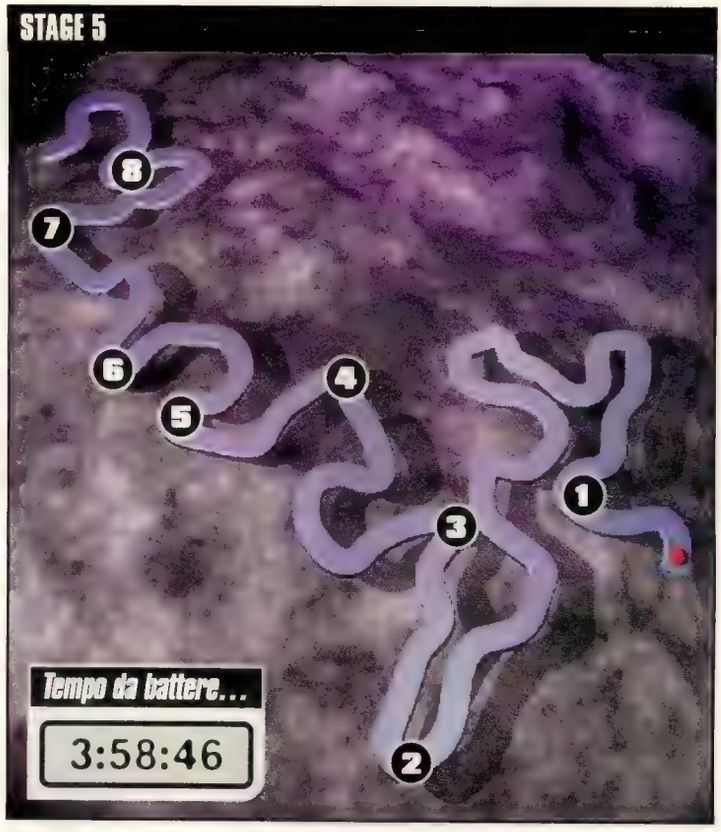
SVEZIA: STAGE 5

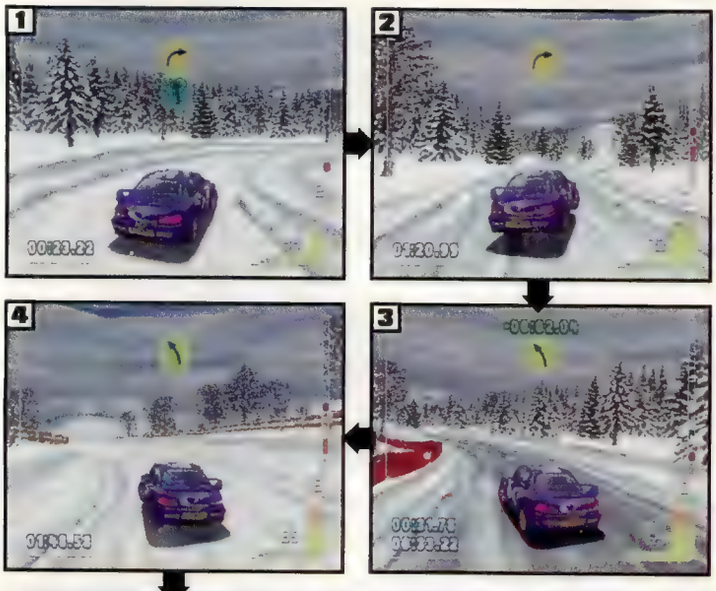
NOTE SUL PERCORSO

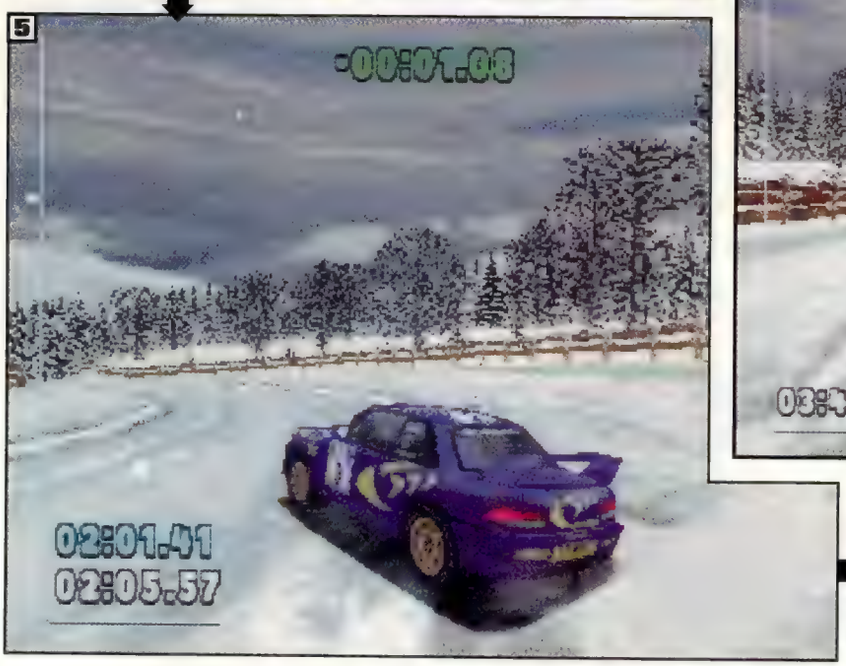
Guidare su questo circuito è come lanciarsi con un bob già da una collina. Occhio alle condizioni della sede stradale ed evitate il contatto con le pareti.

SETUP RACCOMANDATO

Pneumatici	Sospensioni	Freni	Sterzo	Cambio
Chiodati	Rigide	4x4	Alto	Max





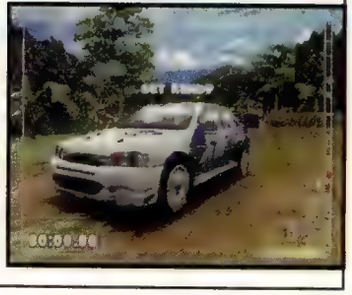


1 La prima curva a destra è piuttosto dura perciò cercate di affrontarla seguendo la giusta traiettoria e controllando la velocità. *2* Le barriere rosse indicano che vi state avvicinando ad una curva secca a destra. Rallentate tenendo però alto il numero dei giri. *3* Subito dopo il checkpoint dovrete affrontare una curva piuttosto secca a sinistra. Non abbiate paura e procedete tranquilli: la sede stradale è più che sicura. *4* Questa serie di curve a sinistra dev'essere affrontata con una certa cura, pena un rovinoso fuoripista. *5* Superate le due case sulla destra lungo il rettilineo, rallentate e preparatevi ad affrontare una curva a sinistra piuttosto secca. *6* Accelerate lungo il rettilineo per poi frenare in prossimità della curva a destra. *7* Lunga curva a destra dopo la casa. Occhio a non farvi sorprendere. *8* Devastante combo destra-destra-sinistra: sangue freddo e chiudete il gas.

FORD ESCORT WRC

Ottima accelerazione e *grip* eccezionale. Notevoli anche i freni che, se usati in abbondanza, faranno del vostro naso un tutt'uno con il parabrezza.

Ruote Motrici:	4x4
Cv:	290
Velocità max:	240 km/h
Freni:	Molto buoni
Maneggevolezza:	Buona



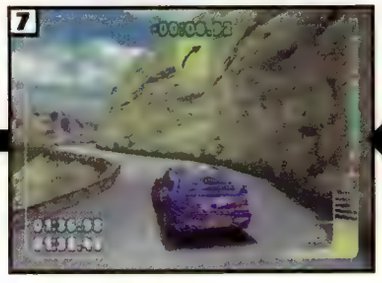
CORSICA: STAGE 1

NOTE SUL PERCORSO

Le curve qui sono mediamente più difficili del normale e questo a causa della parete rocciosa che blocca la visuale, quindi occhio alla segnaletica.

SETUP RACCOMANDATO

Pneumatici	Sospensioni	Freni	Sterzo	Cambio
Slick	Medie	4x4	Medio	Bilanciato



1 Nella seconda curva a sinistra mantenetevi larghi e tagliate per trovarvi nel centro del tracciato. 2 Superate il checkpoint e preparatevi per una curva secca a sinistra seguita da un tornante a destra. 3 Due curve strette a sinistra seguite da tornante a destra. 4 Superate il checkpoint e quando vi trovate di fronte a una muraglia di roccia buttatevi a sinistra per passare poi ad un rapido destra-sinistra nei due tornanti successivi. 5 Combo destra-sinistra-destra da affrontare tenendo alto il numero dei giri. 6 A tutta manetta sul ponte, senza dimenticare però la curva a sinistra e la successiva a destra. 7 Un altro checkpoint seguito da una curva sinistra. Superato questo passaggio accelerate e affrontate la curva a destra senza decelerare. 8 L'ultimo impiccio lungo questo tracciato è dato dal curvone a destra da affrontarsi facendo uso del freno a mano. Yeah!

TOYOTA COROLLA WRC

Non fatevi tentare dall'alta velocità e dal look appariscente. Questa macchina non è poi così imperdibile (e ad essere sinceri non è nemmeno questo granché di linea...).

Ruote Motrici:	4x4
Cv:	290
Velocità max:	285 km/h
Freni:	Scarsi
Maneggevolezza:	Buona

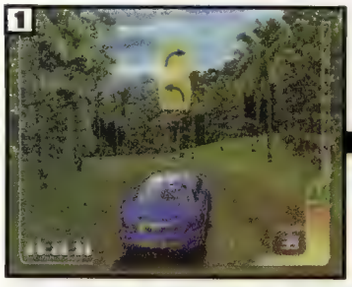
INDONESIA: STAGE 2

NOTE SUL PERCORSO

Questo lungo percorso presenta una serie di lungi rettilinei seguiti da curve cieche molto, molto impegnative. Semplicemente da paura.

SETUP RACCOMANDATO

Pneumatici	Sospensioni	Freni	Sterzo	Cambio
Asciutto	Morbide	4x4	Medio	Buona acc.



1 Procedete circospetti, preparandovi per un rapido tornante destra-sinistra. 2 Dopo la salita, potrete lanciarvi lungo una sezione piuttosto veloce caratterizzata da un fastidiosissimo vento. 3 Rallentate per passare due curve a destra. 4 Fate attenzione al fondo stradale sconnesso. 5 Accelerate fino alla sezione sopraelevata dove vi attendono due curve davvero molto impegnative. 6 Un altro rettilineo che termina con una pericolosa serie di curve. 7 Non tagliate le curve nella sezione del villaggio altrimenti finirete con lo schiantarvi contro una casa. 8 La corsa termina con una lunga curva a sinistra che potrà essere affrontata in piena accelerazione. E' efficace in questo tracciato la tecnica "punta-tacco": premete il tasto del freno (non il freno a mano) mantenendo pigiato anche il pulsante dell'acceleratore. Così facendo avrete un controllo più immediato sulla macchina.

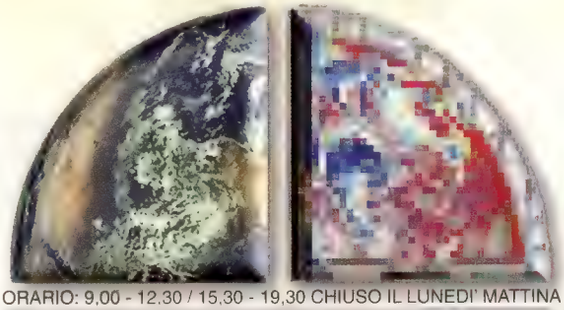
SKODA FELICIA KIT CAR

Più che un'auto direi che si tratta di una barzelletta: praticamente è come se qualcuno pretendesse di vincere un GP di Formula 1 usando un Maggiolone!

Ruote Motrici:	2
Cv:	240
Velocità max:	240 km/h
Freni:	Buoni
Maneggevolezza:	Buona

WORLD GAMES
NOLEGGIO & VENDITA

Via F. Cavallotti, 130/9
41049 SASSUOLO (MO)
Tel./Fax 0536 - 88.33.51



ORARIO: 9,00 - 12,30 / 15,30 - 19,30 CHIUSO IL LUNEDI' MATTINA

Vendita per corrispondenza telefonando **subito** allo
0536/88.33.51 o allo
0522/40.60.68 oppure
E-mail: worldgames@sirnet.it
Contattateci per titoli non in **listino !!!**
Importazione e Distribuzione console, accessori e videogames **originali** da **U S A e J A P**

Main Street - Modena Tel. (059) 36 66 26
http://www.mainstreet.it

PROGETTO GRAFICO:

WORLD GAMES

SONY PLAYSTATION

PLAYSTATION PAL

ACTUA GOLF 2	95000
ACTUA ICE HOCKEY	95000
ACTUA SOCCER	49000
ACTUA SOCCER 2	95000
ACTUA TENNIS	95000
ADIDAS POWER SOCCER	49000
ADIDAS POWER SOCCER 98	89000
AGENT ARMSTRONG	89000
AIR COMBAT	49000
AIR COMBAT 2	89000
AIR RACE	95000
ALONE IN THE DARK	89000
ALUNDRA	95000
ARK OF TIME	89000
ARMORED CORE	95000
AYRTON SENNA KART 2	89000
BATMAN E ROBIN	99000
BEAT WARS	95000
BLAST RADIUS	95000
BLASTO	89000
BLOODY ROAR	95000
BOBBLE BUBBLE	95000
BOMBA 98	89000
BOMBERMAN WORLD	89000
BUGGY	99000
BURNING ROAD	49000
BUSHIDO BLADE	95000
BUST A MOVE 2	49000
BUST A MOVE 3	79000
CAESAR PALACE	95000
CARDINAL SYN	95000
CASTELVANIA	95000
CHESSMASTER 3D	89000
CIRCUIT BREAKERS	95000
CLOCK TOWER	89000
COLIN MC RAE RALLY	99000
COMMAND & CONQUER	59000
CONTRA	79000
COOL BOARDER 2	89000
CRASH BANDICOOT	49000
CRASH BANDICOOT 2	95000
CRIME KILLER	95000
CRITICAL DEPHT	89000
CROC	89000
DARK FORCES	89000
DEAD OR ALIVE	95000
DIABLO	95000
DIE HARD TRILOGY	49000
DUKE NUKEM	95000
DUKE NUKEM TIME TO KILL	95000
EARTHWORM JIM 3D	95000
EVERYBODY'S GOLF	89000
FIFA 97	59000
FIFA 98 ROAD TO W.C.	95000
FIFA WORLD CUP 98	99000
FIGHTING FORCE	95000
FORMULA 1	49000
FORMULA 1 97	99000
FORSAKEN	99000
FROGGER	95000
G-POLICE	95000
GEX 2 ENTER THE GEKO	89000
GHOST IN THE SHELL	95000
GRAN TURISMO	89000
HEART OF DARKNESS	95000
HERC'S ADVENTURE	95000
HERCULES	95000
INDY 500	99000
INTENATIONAL SUP.STAR PRO 2	95000
JERSEY DEVIL	95000
JUDGE DREED	95000
K1 ARENA FIGHTERS	89000
KICK OFF MANAGER 98	95000
KING'S FIELD	79000
KLONOA	95000
KONAMY OPEN GOLF	95000
KULA WORLD	95000
LEGACY OF KAIN	79000
LITTLE BIG ADVENTURE	89000
MAGIC THE GATHERING	95000
MAXIMUM FORCE	95000
MEDIEVIL	95000
MEN IN BLACK	95000
MICRO MACHINES V3	49000
MONOPOLY	99000
MONSTER TRUCKS	95000
MORTAL KOMBAT 4	99000
MORTAL KOMBAT SUB ZERO	89000
MORTAL KOMBAT TRILOGY	59000
MOTORHEAD	95000
NAMCO 2	79000
NAMCO 4	79000
NAMCO TENNIS SMASH COURT	95000
NBA FASTBREAK 98	99000
NBA LIVE 98	95000
NBA PRO 98	99000
NEED FOR SPEED 2	79000
NEED FOR SPEED 3	99000
NHL 98	95000
NHL FACE OFF 98	89000
NUCLEAR STRIKE	89000
ONE	89000
OVERBLOOD	79000
OVERBOARD	89000
PANDEMONIUM	49000
PERFECT ASSASSINS	89000
PGA GOLF 98	95000
POINT BLANK	89000
PORSCHE CHALLENGE	49000
POWER SOCCER 2	89000
POWERBOAT RACING	95000
POY POY	95000
PREMIER MANAGER 98	95000
RAGE RACER	89000
RAPID RACER	79000
RASCAL	79000
RAYMAN 2	95000
RAYSTORM	89000
RE LOADED	69000
REBEL ASSAULT 2	89000
RED ALERT	95000
RESIDENT EVIL 2	109000
RESIDENT EVIL DIRECT. CUT	85000
RIDGE RACER REVOLUTION	49000
RIVEN	109000
ROAD RASH 3D	95000
ROSCO MC QUEEN	89000
SAN FRANCISCO RUSH	95000
SENNA KART DUEL 2	99000
SENTINEL RETURNS	95000
SHOCKWAVE ASSAULT	89000
SNOW BREACK EXTREME	89000
SNOW RACER 98	95000
SOVIET STRIKE	49000
SPAWN	79000
SPICE WORLD	49000
STREET FIGHTER COLLECTION	95000
SUPER MATCH SOCCER 98	89000
SUPER MOTOCROSS 98	95000
SUPER PANG COLLECTION	95000
SUPER PUZZLE FIGHTER 2	79000
SYNDICATE WARS	79000
TEKKEN	49000
TEKKEN 2	49000
TEST DRIVE 4	89000
TETRIS PLUS	95000
THE FIFTH ELEMENT	95000
THE LAST REPORT	95000
THEME HOSPITAL	95000
TIME CRISIS	89000
TOBAL N.1	89000
TOCA TOURING CAR	95000
TOMB RAIDER	59000
TOMB RAIDER 2	99000
TOMBI	89000
TOMMI MAKINEN RALLY	89000
TOTAL NBA 98	85000
TREASURE OF THE DEEP	89000
V-RALLY	95000
VANDAL HEARTS	95000
VIGILANTE 8	95000
VIRTUAL POOL	89000
VIVA FOOTBALL	95000
VMX RACING	95000
VS	89000
WARCRAFT 2	89000
WARHAMMER DARK HOMEN	95000
WARZONE 2100	95000
WAYNE GTRETZY'S HOCKEY 3D	95000
WCW NITRO	95000
WIPEOUT	49000
WIPEOUT 2097	49000
WORLD LEAGUE SOCCER 98	95000
XENOCRACY	95000

PLAYSTATION USA

BEAST WARS	79000
BREATH OF FIRE 3	119000
FINAL FANTASY TACTICS	119000
GRANSTREAM SAGA	119000
INT. SUP.STAR SOCCER PRO 2	119000
KING OF FIGHTERS 97	129000
LUNAR SILVER STAR STORY	139000
METAL GEAR SOLID	TELEF.
ONE	79000
PARASITE EVE	TELEF.
PRINCE OF PERSIA 3D	TELEF.
RAYMAN 2	119000
ROAD RASH 3D	79000
SAGA FRONTIER	119000
SKELETON WARRIORS	29000
SMALL SOLDIERS	119000
SPYRO THE DRAGON	119000
TEKKEN 3	119000
V-BALL BEACH VOLLEY HEROES	95000
VANDAL HEARTS	79000
WARHAMMER	79000
WING COMMANDER 4	59000
WINN. ELEVEN WORLD CUP 98	119000
X-MEN VS. STREET FIGHTER	129000
XENOGEARS	TELEF.

PLAYSTATION JAP

CAPITAN TSUBASA	149000
CRISIS CITY (DUAL SHOCK)	139000
CRISISBEAT (DUAL SHOCK)	139000
DARK MESSIAH	139000
DARKSTALKERS 3	139000
FISHING CLUB (DUAL SHOCK)	139000
KONAMI COLLECTION 3	139000
LUPIN 3	129000
MACROSS	119000
METAL GEAR SOLID	TELEF.
NAGANO WINTER 98	89000
POCKET FIGHTERS	139000
PROJECT GAIARAY	89000
REAL BOUT SPECIAL	139000
RIVAL SCHOOLS	139000
SOUKAIGI	129000
SOUL DIVIDE	129000
SPEED KING	49000
TALES OF DESTINY	109000
TENCHU	129000

PlayStation

DISPONIBILE VASTO ASSORTIMENTO TITOLI PER

SATURN
NINTENDO 64
SUPERNINTENDO
MEGADRIVE
E GAME BOY

STOCK
SUPERNINTENDO
E MEGADRIVE
£ 29.000

RITIRIAMO E PERMUTIAMO IL VOSTRO USATO

ADATTATORE UNIVERSALE
TELEFONARE

VENDITA PER CORRISPONDENZA

REGGIO EMILIA
Via Secchi, 6/a
Tel. 0522/406068

SASSUOLO
Via F. Cavallotti, 130/9
Tel. 0536/883351

TELEFONA PER I TITOLI NON IN LISTINO

I PREZZI SONO IVA INCLUSA

TUTTI I NOMI RIPORTATI APPARTENGONO AI LEGGITTIMI PROPRIETARI

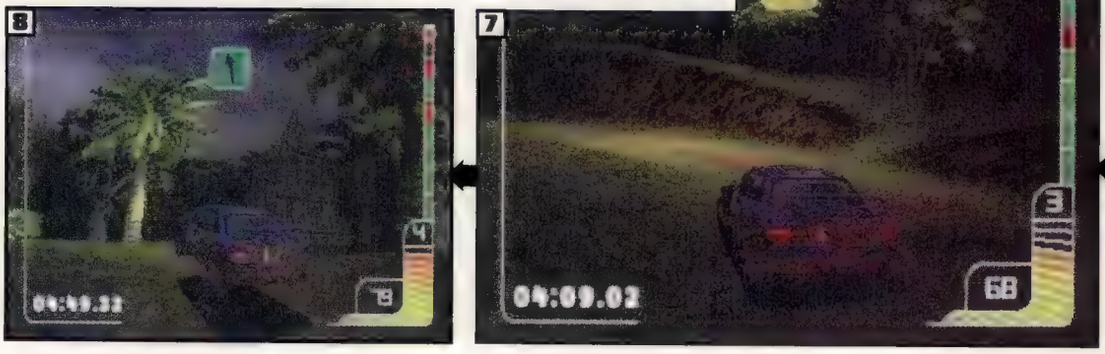
INDONESIA: STAGE 4

NOTE SUL PERCORSO

Una sezione ricca di ostacoli e curve estremamente secche. Piove, il fondo stradale è fangoso, si corre di notte e oltretutto la pista è anche molto stretta!

SETUP RACCOMANDATO

Pneumatici	Sospensioni	Freni	Sterzo	Cambio
Bagnato	Medie	Posteriore	Medio	Max acc.



1 Secca a destra e tornante lungo a sinistra. 2 Un altro curvone piuttosto ampio, questa volta a destra. Attenzione all'ostacolo sulla destra: toccatelo e dovrete recuperare i pezzi della vostra macchina. 3 Dopo il villaggio preparatevi ad affrontare una curva lenta a sinistra. Usate il freno a mano. 4 Affrontate il salto, frenate, quindi scivolate a destra. 5 Destra facile, ma rimanete nel centro del tracciato altrimenti, una volta fuori, correrete il rischio di finire a mollo. 6 Via di freno a mano per questa curva a sinistra, quindi buttatevi, ma occhio alle protezioni. 7 Curva dura a sinistra, poi a destra per un tornante da 180° 8 Un ultimo curvone. Fate attenzione ai salti o correrete il rischio di andare a sbattere subito prima del traguardo. Se volete un consiglio cercate di alzare la luminosità del vostro TV a palla, così da vedere qualcosa nelle maledette sessioni notturne.

SEAT IBIZA KIT CAR EVO 2

Leggera, poco aderente e con qualche problemino legato alla manovrabilità. Un giocattolino divertente, ma certo non il massimo in questo gioco.

Ruote Motrici:	2
Cv:	230
Velocità max:	240 km/h
Freni:	Discreti
Maneggevolezza:	Buona

Immagine: FILOCALìA (SENIGALLIA)

GIOCHI Sony Playstation EUR/USA

Oddworld's 2	NOVEMBRE
Spyro the Dragon	TELEFONARE
Time Crisis + Gun	L. 159.000
Azure Dreams	L. 109.000
Batman & Robin	L. 109.000
Breath of Fire III	L. 109.000
Saga Frontier	L. 109.000
Earthworm jim 3D	L. 109.000
Fifth Element	L. 99.000
Scars	L. 99.000
Ninja	L. 99.000
Dukenuke Time to Kill	L. 99.000
Medievil	L. 99.000
Sensible Soccer 2000	L. 99.000
Tomb Rider 3	L. 99.000
Tekken 3 (EUR)	L. 99.000
Heart of Darkness	L. 99.000
Colin Mcrae Rally	L. 99.000
Resident Evil II	L. 99.000
Cardynal Sym	L. 99.000
Road Rash 3 D	L. 99.000
Men in Black	L. 99.000
Gran Turismo	L. 99.000
Motorhead	L. 99.000
Bomba '98	L. 99.000
Fifa World Cup '98	L. 99.000
Premier Manager '98	L. 99.000
Iss Pro '98	TELEFONARE
Deathtrap Dungeon	L. 99.000
V-Ball	L. 99.000
Point Blank	L. 99.000
Actua Soccer 2	L. 89.000
Nuclear Strike	L. 89.000
Rascal	L. 89.000
Diablo	L. 89.000
Grantour Racing '98	L. 79.000

GIOCHI Sega Saturn

Battle Gare GGA	L. 139.000
Radiant Silver Gun	L. 139.000
AStra Super Star	L. 139.000
Capcom generation	L. 129.000
Slayers Royal II	L. 129.000
Image Fight	L. 129.000
Steam Hearts	L. 129.000
Shining Forece III EP. III	L. 129.000
Simulation Tskull	L. 129.000
Soul Divide	L. 129.000
Poket Fighter	L. 129.000
Dracula X	L. 129.000
GT 24	L. 129.000
Burning Ranger	L. 129.000
Winther Heat	L. 89.000
Dodon Pachi	L. 89.000
Bomberman Fight	L. 89.000
Sonic R	L. 89.000
Panzer Dragon RPG	TELEFONARE
Willy Wombal	L. 50.000
Toki...	L. 50.000
Dai Suku	L. 50.000
Strong Style	L. 50.000
Dungeons & Dragon	TELEFONARE
Marvel Us Street Fighter	TELEFONARE
Snow Break	L. 89.000
Bushido Blade	L. 89.000
NBA Shootout 98	L. 89.000
Forsaken	L. 89.000

OFFERTISSIME

Spider	L. 50.000
Speadster	L. 50.000
Red Asphalt	L. 50.000
Jet Moto	L. 50.000
Dark Forces	L. 50.000
Perfect Weapon	L. 50.000
Power Boat	L. 50.000
Epidermic	L. 50.000
Iran & Blood	L. 50.000
Assalt Ring	L. 50.000
Hi Octane	L. 50.000
Hard Ball 5	L. 50.000
Po Ed	L. 50.000

GIOCHI NINTENDO 64

Poket Monster	L. 179.000
F -Zero	L. 159.000
Mission Impossible	L. 159.000
Star Soldier	L. 159.000
Banjo Kazooie	L. 159.000
Mortal Kombact 4	L. 159.000
Gex 64	L. 149.000
Flyng Hunters	L. 149.000
F1 World Grand Prix	L. 149.000
Wipeout 64	TELEFONARE
NBA Courtside	L. 119.000
Bombermarm Heroes	L. 119.000
Olympic Hokey 98	L. 119.000
1080 Snowboardin	L. 119.000
Nagana Winter Olympic	L. 89.000
Virtual Hiryuna - Ken	L. 89.000
Snobo Kids	L. 89.000
Chamaleon Twist	L. 89.000
Yoshi's Story	L. 89.000
Dual Heroes	L. 89.000
Wild Choppers	L. 89.000
NBA in Zone '98	L. 89.000
Zelda	TELEFONARE
Turok 2	TELEFONARE

OFFERTISSIME Sega Saturn

Zero You Champ Dozzy I	L. 50.000
Cube Battle	L. 50.000
Drift King 97	L. 50.000
Henry Explorers	L. 50.000
Die Hard Trilogy	L. 50.000
Stakes Winner G1	L. 50.000
Riglordsaga 2	L. 50.000
Batman Forever	L. 50.000
Virtual On	L. 50.000
Gebockers	L. 50.000
Robo Pit	L. 50.000
College Slam	L. 50.000
Last Gladiators	L. 50.000
Quantum gate 1	L. 50.000
Hyper Reverthion	L. 50.000
Chase H.Q.	L. 50.000

GIOCHI Sony Playstation Jap

King of Fighter Kio	L. 149.000
Metal gear Solid	L. 149.000
Brave Fenger	L. 149.000
Star Ocean	L. 149.000
Over Bloop 2	L. 149.000
Puzzle Bobble 4	L. 139.000
Gun Ballet 2	L. 139.000
Sokaigi	L. 139.000
All Japan GT Car Champ	L. 139.000
Siluette Mirage	L. 139.000
Dark Messiah	L. 139.000
Double Cast	L. 139.000
Crisis City	L. 139.000
Tunder Force V	L. 139.000
Soul Divide	L. 139.000
Real Bout Special	L. 139.000
Private Justice School	L. 139.000
Enigma	L. 129.000
G-Darius	L. 129.000
Tekken 3	L. 129.000
Tenchu	L. 129.000
Gran Turismo	L. 129.000
Xenogears	L. 129.000
Bokandesuyo	L. 109.000
Bomberman World	L. 109.000
The Granstream Saga	L. 109.000
Real Robot Final Attack	L. 109.000
Chu Cubbo Owgeon	L. 109.000
Metal Gear Solid Limited	TELEFONARE
Destrega	TELEFONARE
Toge max 2	TELEFONARE
Dolphin's dream	TELEFONARE
Capcom Generation	TELEFONARE
Over Driving III	TELEFONARE

OFFERTISSIME

Blue Sabre Knights	L. 50.000
Ray Tracer	L. 50.000
Over Blood	L. 50.000
Expert	L. 50.000
Extreme Power	L. 50.000
Shatcher	L. 50.000
Metal Jacket	L. 50.000
Exector	L. 50.000
Night Striker	L. 50.000
Dark Seed	L. 50.000
Wizardry VII	L. 50.000

ACCESSORI

Pistola + Pedaliera	**L. 130.000**
Visual Memory Dream Cast	L. 115.000
Pad Dual Shock PSX	L. 69.000
Grip Controller PSX	L. 45.000
Joy Pad N 64	L. 49.000
Memory Pak N 64	L. 29.000
Multi Game SS	L. 50.000
Ascii Pad PSX	L. 45.000
Sakkara DX PSX	L. 40.000
Joy Pad DX ss	L. 39.000
RGB Scart PSX	L. 38.000
RGB Scart N 64	L. 38.000
AV Cablo Gold N 64	L. 38.000
SVHS N64 PAL	L. 30.000
Nuovo Adattore N64	L. 69.000

offertissime NINT. 64

Mace the Dark Age	L. 79.000
Goemon	L. 79.000
Clay Fighter	L. 79.000
Bomberman 64	L. 79.000
Blast Dozer	L. 79.000
Doreamon	L. 79.000
Hexen	L. 79.000
Trouble Maker	L. 79.000

CONSOLE

Sony Playstation Universale	L. 400.000
Nintendo 64 Jap + USA	L. 389.000
Sony Playstation PAL	L. 299.000
Sony Playstation Dual Shock Universale	L. 419.000
Sony Playstation Value Pack Universale	L. 449.000

PORTACHIAVI

Tekken 2 e 3
King of Fighter
Evangelion
Super Robot Taisen
Marvel Super Heroes

I PREZZI POSSONO VARIARE SENZA PREAVVISO

PER I TITOLI NON IN ELENCO TELEFONARE

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

VASTO ASSORTIMENTO VIDEO CD

LE OFFERTISSIME SONO VALIDE FINO AD ESAURIMENTO SCORTE

Dreamcast

DAL 20 NOVEMBRE IL SOGNO DIVENTA REALTÀ

PRENOTANDOLA SUBITO AVRAI LA SPEDIZIONE CON CORRIERE GRATUITA

GO GO GAMES

GO GO GAMES
P.le della Libertà, 5
60019 SENIGALLIA (AN)
TEL. e FAX 071/65188

ORARIO
mattino
9,30 - 12,30
pomeriggio
15,30 - 19,30

CHIUSO LUNEDI' MATTINA

NOVITA' DA TUTTO IL MONDO
IMPORTAZIONE DIRETTA DA: STATI UNITI HONG KONG

POSSIBILITA' DI **PAGAMENTO RATEALE** CON UN VANTAGGIOSO FINANZIAMENTO (spesa minima L. 500.000)

I PREZZI ELENCATI COMPRENDONO L'IVA

NOMI E MARCHI SONO DI PROPRIETA' DELLE SINGOLE CASE PRODUTTRICI

INDONESIA: STAGE 6

NOTE SUL PERCORSO

Un mix di strade sterrate lungo le quali la tenuta del vostro bolide sarà messa a dura prova e sezioni di foresta molto strette, anche se facilmente percorribili.

SETUP RACCOMANDATO

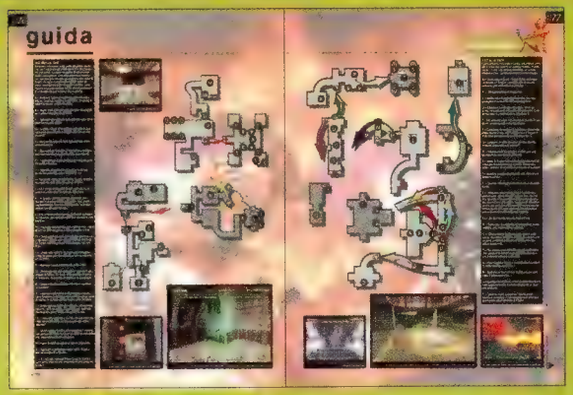
Pneumatici	Sospensioni	Freni	Sterzo	Cambio
Asciutto	Medie	Posteriore	Medio	Bilanciato

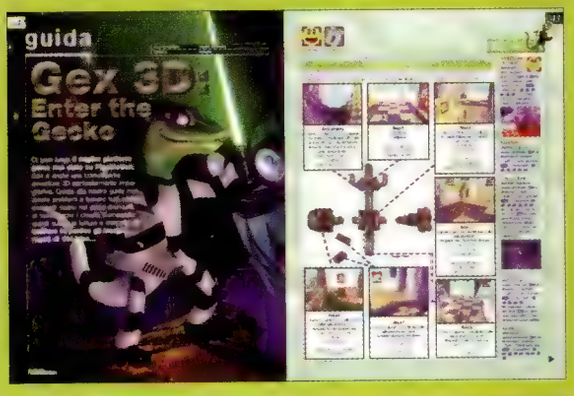
1 I primi ostacoli con cui vi dovrete misurare in questo tracciato saranno le curve secche che si trovano in prossimità del villaggio. 2 Prima di giungere al secondo checkpoint prestate attenzione a una curva piuttosto scivolosa che si trova subito prima delle capanne. 3 Non appena raggiungete il terzo checkpoint preparatevi ad affrontare una curva lunga a destra. 4 Entrate nella foresta e rallentate per affrontare una curva secca a sinistra. 5 Prestate attenzione all'ostacolo sulla sinistra, superate le due curve piuttosto semplici, quindi occhio a un destra-sinistra piuttosto stretto. 6 Salite la china e giù a destra, quindi preparatevi per una serie di chicane. 7 Una volta fuori dalla foresta fate attenzione: noterete una certa perdita di aderenza quando affrontate le curve a sinistra. 8 Doppia destra facile: via verso il traguardo. Anche questa è fatta...

VOLKSWAGEN GOLF GTI KIT CAR

Il mezzo del vero tamarro... Nel complesso una macchina solida, dotata di un ottimo *grip*. Probabilmente la migliore "due ruote" di tutto il gioco.

Ruote Motrici:	2
Cv:	250
Velocità max:	235 km/h
Freni:	Molto buoni
Maneggevolezza:	Buona

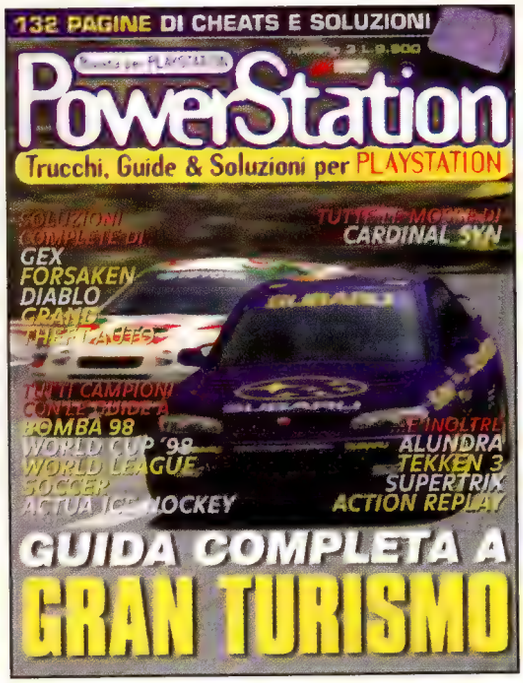




dalla redazione di

la rivista di trucchi e soluzioni per la tua PlayStation

actua ice hockey
alundra
bomba '98
cardinal syn
diablo
forsaken
gex: enter the gecko
grand theft auto
gran turismo
tekken 3
world cup '98
world league soccer
...e molto altro!



in edicola a sole 9.900 lire

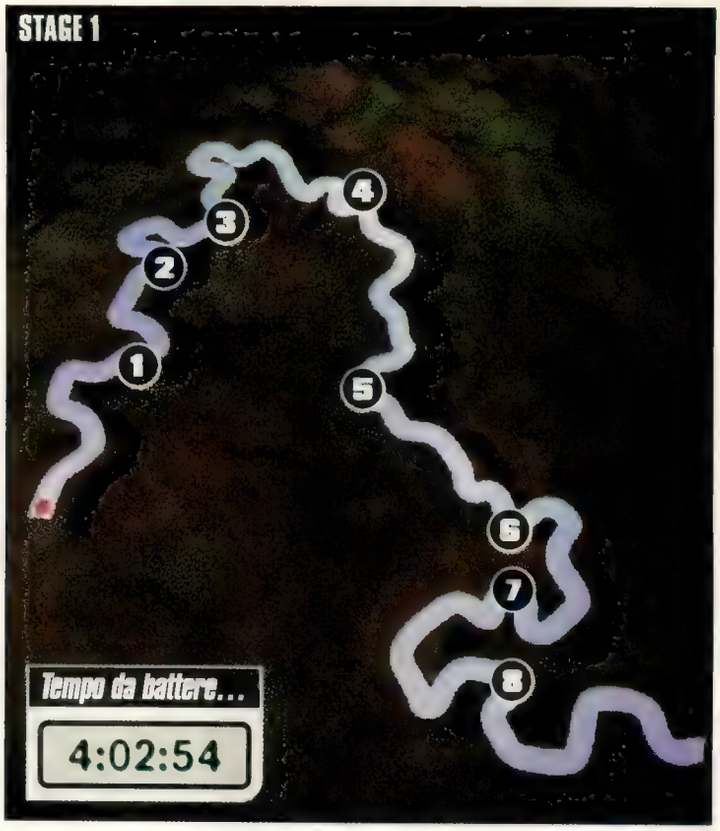
UNITED KINGDOM: STAGE 1

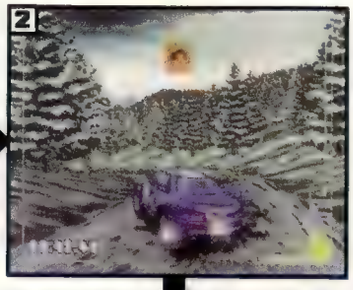
NOTE SUL PERCORSO

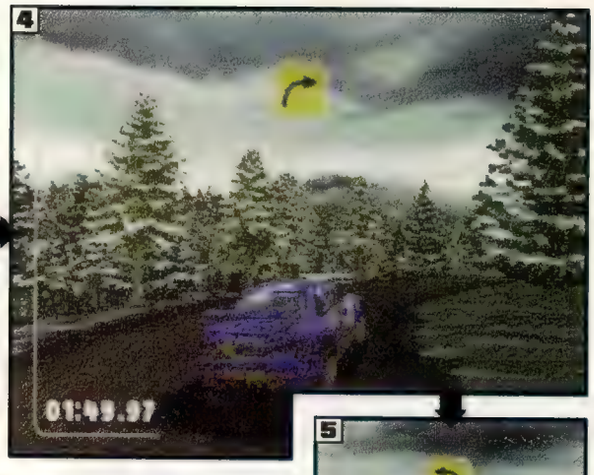
Gli ostacoli a bordo pista possono provocare più di un danno al vostro mezzo, ma a volte sono utili per superare alcune curve particolarmente ostiche.

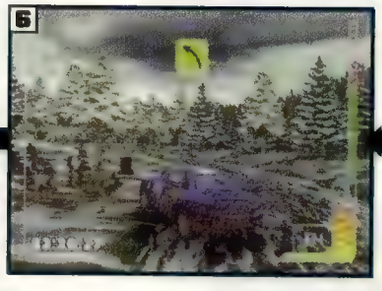
SETUP RACCOMANDATO

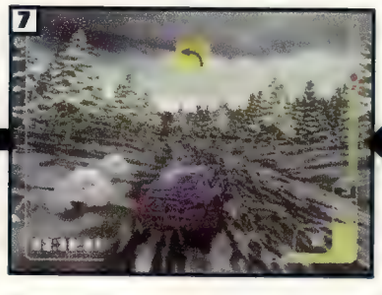
Pneumatici	Sospensioni	Freni	Sterzo	Cambio
Bagnato	Medie	Posteriore	Alto	Max











1 Se allargate troppo in questa curva, potrete usare i tronchi per rimanere in pista. 2 Non la peggiore delle curve del gioco, ma fate comunque attenzione a tenere una traiettoria pulita. 3 Date un occhio alle segnalazioni. Quando sullo schermo compare l'indicazione della curva lanciatevi in un rapido sinistra, destra, sinistra. 4 Attenzione all'ultima curva a destra della serie. 5 Sterrato e fango. Occhio alla visibilità. 6 Attenzione agli alberi che ostruiscono la sede stradale. Per evitarli frenate a fondo e curva secca a sinistra. 7 Slalom fra i sassi, quindi una chicane sinistra-destra. 8 La parte conclusiva risulta piuttosto sconnessa e irregolare. Controllate la velocità e cercate di rimanere in mezzo alla pista. In questo tracciato, anticipare le curve è essenziale per impostare le traiettorie con una certa calma e precisione. Prestate particolare attenzione ai segnali e cercate di memorizzare i passaggi più ostici in modo da ovviare ad eventuali blackout visivi.

RENAULT MEGANE MAXI

Buona carrozzeria, ma motore scarsissimo, proprio come nella realtà. E' un po' come manovrare un carro armato: usatela al massimo per andare al supermarket.

Ruote Motrici:	2
Cv:	250
Velocità max:	235 km/h
Freni:	Molto buoni
Maneggevolezza:	Scarsa

BELLA, BELLISSIMA ANZI

IN EDICOLA

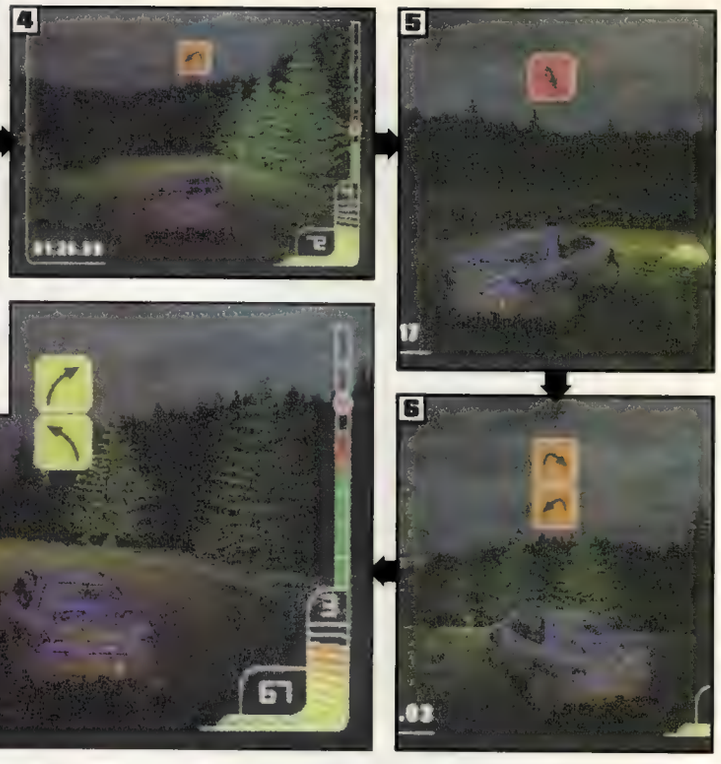
UNITED KINGDOM: STAGE 2

NOTE SUL PERCORSO

La prima parte del tracciato presenta una notevole perdita di grip, quindi occhio quando affrontate una curva. Attenzione anche a non finire fra gli alberi!

SETUP RACCOMANDATO

Pneumatici	Sospensioni	Freni	Sterzo	Cambio
Bagnato	Medie	Posteriore	Alto	Max



1 Una curva secca a destra seguita da un'altra lunga a sinistra. 2 State stretti in questa curva a sinistra altrimenti finirete fuori strada con esiti disastrosi. 3 La strada scende, allargate a destra quindi tagliate per una curva che diventerà sempre più stretta. 4 Schiaffatevi subito a destra sbandando con il posteriore per uscire in accelerazione il più rapidamente possibile. 5 Fate attenzione ad una curva piuttosto pericolosa a sinistra che segna anche il passaggio dalla neve al fango. 6 Curvone lungo a destra, nulla di preoccupante. 7 Un'altra sezione di pista piuttosto sconnessa seguita da una malefica curva secca a destra. Occhio alle barriere. 8 Ancora una volta tenete d'occhio i vari ostacoli che si trovano sparsi qua e là lungo il tracciato. Rallentate alla prima curva a sinistra, quindi giù a destra e infine andate di freno a mano per un lungo tornante a sinistra.

FORD ESCORT MK2

Più che un motore questa macchina monta un petardo. Non male la tenuta, ma a queste velocità diremmo che il vecchio modello di Escort non è proprio un granché.

Ruote Motrici:	2 (posteriori)
Cv:	160
Velocità max:	235 km/h
Freni:	Buoni
Maneggevolezza:	Buona

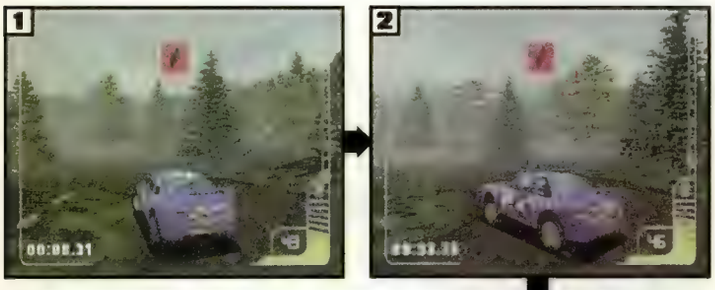
UNITED KINGDOM: STAGE 5

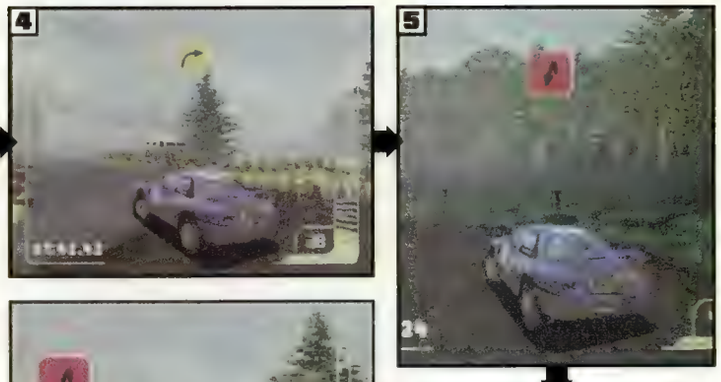
NOTE SUL PERCORSO

La sede stradale è piuttosto larga, ma banchi di nebbia e curve secche non sono certo facili da affrontare. Affidatevi ai consigli del vostro co-pilota.

SETUP RACCOMANDATO

Pneumatici	Sospensioni	Freni	Sterzo	Cambio
Bagnato	Medie	Posteriore	Medio	Max





1 La prima curva lunga a destra è seguita da un secco tornante a sinistra. 2 Un altro breve tornante stretto 180 gradi. Tenete alto il numero dei giri e via di freno a mano. 3 Un tornante facile posto in mezzo a due curve secche a destra. 4 Ascoltate il vostro co-pilota che vi avvertirà dell'approssimarsi di un cancello. Usate il freno a mano sia in entrata che in uscita da questa sezione. 5 Curva facile a destra, niente di drammatico. 6 Un'altra curva secca a destra seguita da un breve rettilineo con una secca curva a sinistra con tanto di tronchi. 7 Curve strette a destra, sinistra, destra e sinistra. 8 Curvone lungo a sinistra per poi terminare con un repentino cambio di direzione a destra nelle ultime battute. Un consiglio: se vedete un po' di spazio all'interno di una curva, gettatevi dentro stringendo. Questo vi consentirà di percorrere il tornante in leggera derapata, senza eccessiva perdita di aderenza e mantenendo una buona velocità.

LANCIA DELTA INTEGRALE

Un vero e proprio gioiellino, attaccato alla sede stradale, anche se concede qualcosina in termini di velocità di punta agli ultimi due mezzi bonus.

Ruote Motrici:	4x4
Cv:	420
Velocità max:	310 km/h
Freni:	Molto buoni
Maneggevolezza:	Molto buona

UNITED KINGDOM: STAGE 6

NOTE SUL PERCORSO

I curvoni lunghi sono impegnativi, ma i veri guai verranno dalle curve secche, dall'ambientazione notturna e dalla pioggia con conseguente perdita di aderenza.

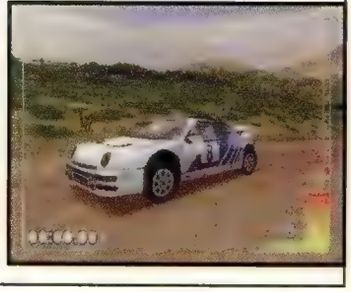
SETUP RACCOMANDATO

Pneumatici	Sospensioni	Freni	Sterzo	Cambio
Bagnato	Medie	Posteriore	Medio	Max

1 Superato il dosso e il lungo rettilineo, preparatevi a una curva secca a sinistra. 2 Toccate leggermente il freno a mano per questo tornante attraverso le rocce. 3 Quando la strada comincia a girare, state larghi ed evitate i cordoli o finirete con l'uscire di pista. 4 Un curvone cieco vi attende alla fine della discesa. 5 Altro tornante impegnativo di 180°. Tagliate passando vicino alle rocce. 6 Affrontate la pozza d'acqua, sparatevi su per la collina e infine affrontate una bella curva sinistra-destra. 7 Niente di preoccupante, ma fate attenzione alla chicane successiva. 8 Un altro paio di curve e via, verso il rettilineo finale! Nei tracciati ambientati in Indonesia cercate di tenere il piede giù nelle sezioni più ventose. Evitate frenate brusche e rimanete sempre nel centro della carreggiata. Niente tagli secchi, ma procedete per linee larghe e sicure.

FORD RS200

Un vero e proprio missile dotato di una buona tenuta di strada e di un'ottima accelerazione. Unite tutto questo ad un buon *setup* e sarete imbattibili!



Ruote Motrici:	4x4
Cv:	560
Velocità max:	350 km/h
Freni:	Eccezionali
Maneggevolezza:	Buona

One Shot, le guide tascabili che spiegano tutto in un colpo solo.

Con le guide pratiche **One Shot**, si impara tutto dell'informatica nel modo più semplice, più completo, più veloce. In un solo colpo! Sono disponibili anche con CD ROM multimediali che illustrano e approfondiscono gli argomenti trattati con filmati e file audio!

JACKSON LIBRI

CONQUISTA L'INFORMATICA IN DUE MOSSE.

È facile, per imparare i segreti del computer in modo semplice e veloce.

È FACILE, una collana di libri per apprendere in fretta e senza problemi tutti i programmi e le tecniche del computer. Un modo preciso e puntuale di rispondere alle domande e ai problemi di esperti e principianti.

JACKSON LIBRI

facile

SETUP RACCOMANDATI

GUIDA AI SETTAGGI

Date uno sguardo alle tavole presenti in questa pagina per farvi una idea dei *setup* migliori per ogni tracciato. Ovviamente nulla è immutabile ed è probabile che alcuni di voi apporteranno più di un correttivo a seconda del proprio stile di guida. E' così che si fa!

CORSICA

Percorso	Pneumatici	Sospensioni	Freni	Sterzo	Cambio
1	Slick	Medie	4x4	Medio	Bilanciato
2	Slick	Medie	4x4	Alto	Bilanciato
3	Slick	Medie	4x4	Medio	Buona Accel.
4	Slick	Medie	Posteriore	Medio	Buona Accel.
5	Slick	Medie	Posteriore	Medio	Buona Accel.
6	Slick	Medie	Posteriore	Alto	Bilanciato
7	Slick	Medie	Posteriore	Medio	Buona velocità

GRECIA

Percorso	Pneumatici	Sospensioni	Freni	Sterzo	Cambio
1	Asciutto	Morbide	4x4	Medio	Buona Accel.
2	Asciutto	Medie	Posteriore	Medio	Buona Accel.
3	Asciutto	Morbide	4x4	Medio	Max
4	Asciutto	Medie	Posteriore	Medio	Max
5	Asciutto	Medie	4x4	Medio	Buona Accel.
6	Asciutto	Medie	4x4	Medio	Bilanciato
7	Asciutto	Morbide	4x4	Medio	Buona velocità

SVEZIA

Percorso	Pneumatici	Sospensioni	Freni	Sterzo	Cambio
1	Chiodati	Rigide	4x4	Medio	Max
2	Chiodati	Rigide	4x4	Medio	Buona Accel.
3	Chiodati	Rigide	4x4	Medio	Bilanciato
4	Chiodati	Rigide	4x4	Alto	Max
5	Chiodati	Rigide	4x4	Alto	Max
6	Chiodati	Rigide	4x4	Medio	Max

AUSTRALIA

Percorso	Pneumatici	Sospensioni	Freni	Sterzo	Cambio
1	Asciutto	Medie	Posteriore	Medio	Buona Accel.
2	Asciutto	Medie	4x4	Medio	Bilanciato
3	Asciutto	Medie	Posteriore	Medio	Alta Velocità
4	Asciutto	Medie	Posteriore	Medio	Bilanciato
5	Asciutto	Medie	4x4	Medio	Bilanciato
6	Asciutto	Medie	4x4	Medio	Buona Accel.
7	Asciutto	Medie	4x4	Medio	Max

MONTECARLO

Percorso	Pneumatici	Sospensioni	Freni	Sterzo	Cambio
1	Bagnato	Medie	4x4	Medio	Max
2	Bagnato	Medie	4x4	Medio	Buona Accel.
3	Bagnato	Medie	4x4	Medio	Buona Accel.
4	Asciutto	Rigide	Posteriore	Medio	Max
5	Asciutto	Medie	Posteriore	Medio	Buona Accel.
6	Bagnato	Medie	Posteriore	Medio	Buona Accel.

UNITED KINGDOM

Percorso	Pneumatici	Sospensioni	Freni	Sterzo	Cambio
1	Bagnato	Medie	Posteriore	Alto	Max
2	Bagnato	Medie	Posteriore	Alto	Max
3	Asciutto	Medie	4x4	Medio	Bilanciata
4	Asciutto	Medie	4x4	Medio	Max
5	Bagnato	Medie	Posteriore	Medio	Max
6	Bagnato	Medie	Posteriore	Medio	Max
7	Bagnato	Medie	Posteriore	Medio	Max

INDONESIA

Percorso	Pneumatici	Sospensioni	Freni	Sterzo	Cambio
1	Asciutto	Medie	4x4	Medio	Buona Accel.
2	Asciutto	Morbide	4x4	Medio	Buona Accel.
3	Bagnato	Medie	4x4	Medio	Max
4	Bagnato	Medie	Posteriore	Medio	Max
5	Asciutto	Medie	Posteriore	Medio	Buona Accel.
6	Asciutto	Medie	Posteriore	Medio	Bilanciato

NUOVA ZELANDA

Percorso	Pneumatici	Sospensioni	Freni	Sterzo	Cambio
1	Asciutto	Medie	4x4	Medio	Bilanciato
2	Asciutto	Morbide	4x4	Medio	Bilanciato
3	Bagnato	Medie	Posteriore	Medio	Bilanciato
4	Asciutto	Medie	Posteriore	Medio	Bilanciato
5	Bagnato	Medie	4x4	Medio	Alta Velocità
6	Asciutto	Morbide	Posteriore	Medio	Buona Accel.

AUTO IN PREMIO

Arrivate primi nei Super Special Stage (seee, come se fosse così facile) e potrete mettere le mani su quattro fantastici bolidi.
Eccoli qui solo per i vostri occhi...

Grecia

Australia

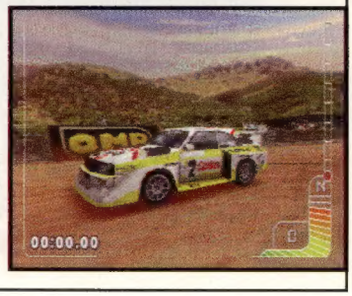
Corsica

United Kingdom

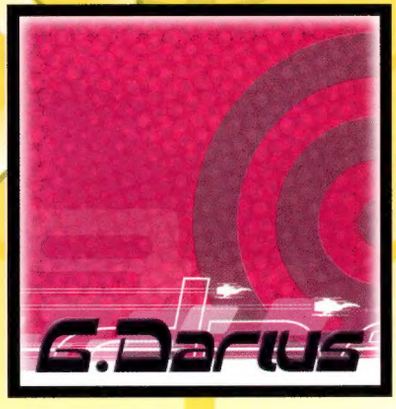
AUDI QUATTRO

Una vera bestia. Ottimi freni e buona tenuta di strada (per non parlare dei 560 cavalli!): peccato davvero per la relativa fragilità dei componenti.

Ruote Motrici:	4x4
Cv:	560
Velocità max:	350 km/h
Freni:	Eccezionali
Maneggevolezza:	Buona



METTI IL MIRINO ALLA TUA PLAYSTATION



MANUALE IN ITALIANO

PlayStation

THQ INC.

Arriva l'ultraveloce sparatutto arcade, con tutti gli elementi per far esultare la tua PlayStation: la possibilità di catturare le armi nemiche, di giocare in due e di confrontarsi con numerosissimi nemici tra cui 30 mostri. Dovrai guidare la navicella tra le insidie di 15 livelli, con due diversi percorsi ciascuno e diversi sottoscenari. Per sopravvivere avrai a disposizione 15 tipi di armi, scudi, numerosi power-up, bonus e l'opzione di fuoco automatico ma solo le tue dita potranno assicurarti la meta. G-Darius è compatibile con i controller Dual Shock.

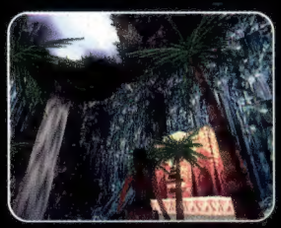
www.3dplanet.it

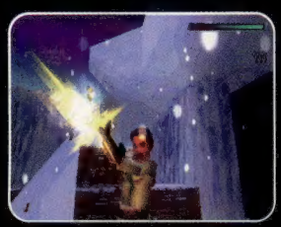
PAD. 25
STAND D24 - E21

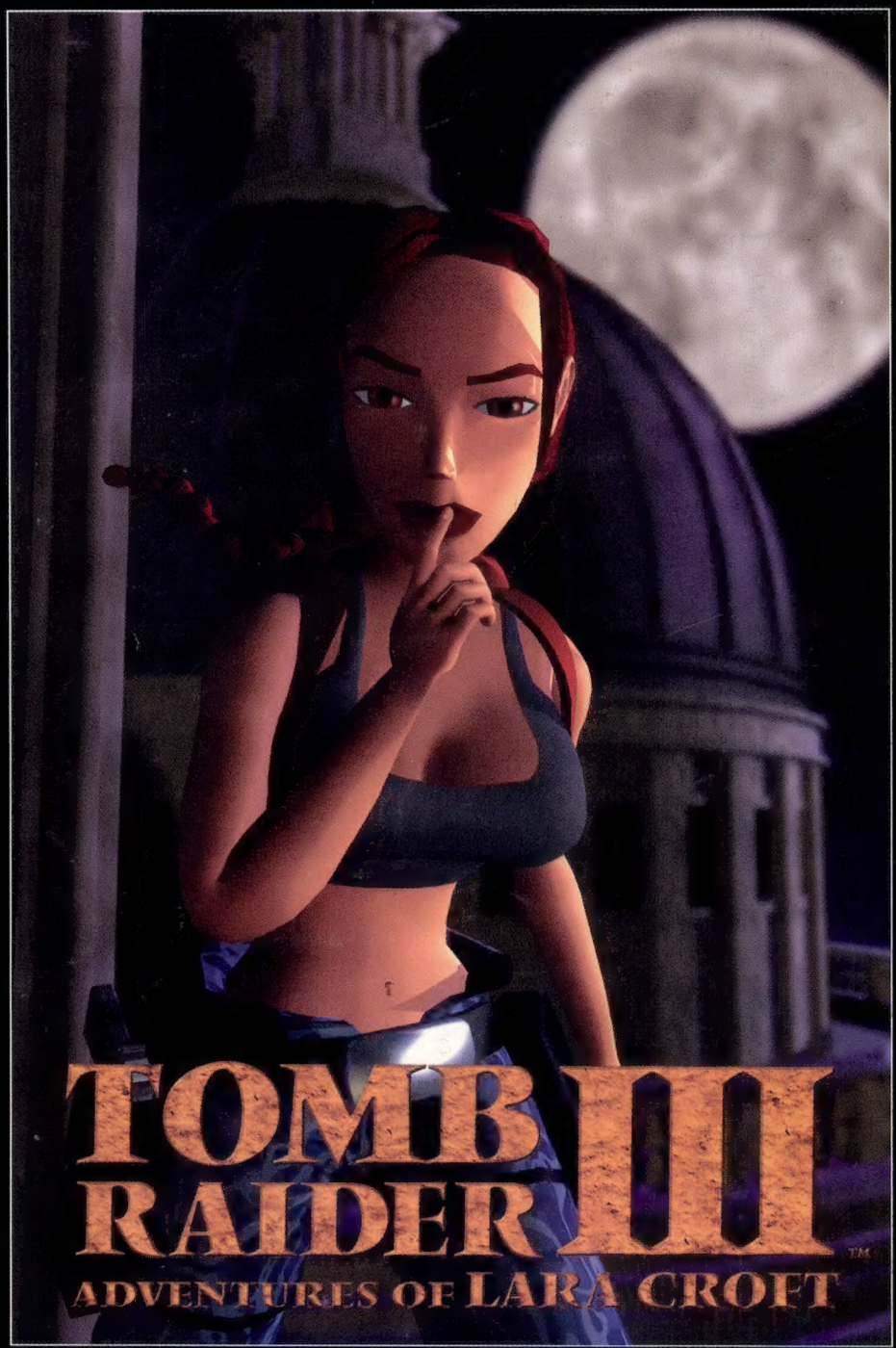
3D PLANET
EMOZIONI MULTIMEDIALI

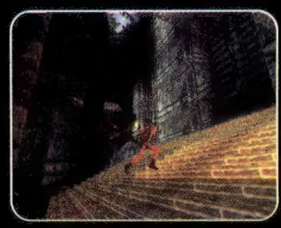
adv: info@graphimage.it

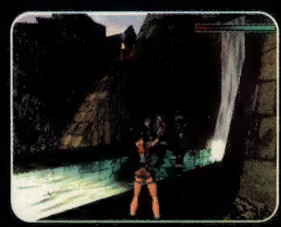
3D PLANET Srl - via E. Fermi, 10/12 - 20090 Buccinasco (MI) - Tel. 024886711 (r.a.) - Fax 0248867137 - e-mail: 3dplan@comm2000.it











Tomb Raider III © and TM 1998 Core Design Limited. © and Publishing rights 1999 Eidos Interactive Limited. All rights reserved.

CORE

EIDOS INTERACTIVE

PlayStation

COMPLETAMENTE IN ITALIANO

Milioni di anni fa un meteorite precipitò sull'Antartide provocando un'immane catastrofe.
Del materiale radioattivo sconosciuto, impregnò la superfice provocando una crescita accelerata di quel poco che era sopravvissuto al tremendo impatto.
Lara Croft, sarà impegnata ancora una volta in una fantastica avventura.
Quale mistero nasconde questo poderoso minerale?

- **Una nuova fenomenale avventura di Lara Croft.**
- **5 incredibili scenari e nuovi effetti grafici.**
- **Grafica rinnovata, nuovo motore 3D e uso dell'alta risoluzione.**
- **11 nuovi movimenti a disposizione di Lara.**
- **Lara e' tornata, preparatevi all'impatto!**

TI ASPETTIAMO DAL 22 AL 26 OTTOBRE AL PADIGLIONE 25 smau 1998

HALIFAX

HALIFAX SpA - Via Bisceglie, 71 - 20152 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

www.halifax.it